

Guide Pokémon : tous les secrets des 151 créatures et plus

DREAMCAST N64 PLAYSTATION/PLAYSTATION 2 ARCADE GB

Joupad

N° 94 février 2000

LE MAGAZINE DES CONSOL

nouveau sur

PlayStation 2

essen
bouncer

Que vaut vraiment

Shenmue 2

resident Evil

Code Veronica

(DC)

Au banc d'essai

Opération Commando

ombrow Six (N64/DC)

que Spear (DC)

den and Dangerous (DC)

Gran Turismo 2

Pari réussi
pour Sony

SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP

T 4161 - 94 - 35,00 F

Aston Martin DB7, cabriolet.

316 Km/h.

Attrapez un rhume sur PlayStation.

Gran Turismo 2. plus de 600 modèles disponibles.



www.playstation.tm.fr





Tendance

Alléluia !

Il faut croire au miracle. Ou à une certaine forme de magie. C'est ce qu'on appelle parfois l'espérance. Pour preuve. Alors que les joueurs de l'Europe entière s'étaient habitués, au fil des ans, à ne jouer que six mois de l'année (généralement à partir de l'été), voici que Sony - et Sega et le magistral Shenmue du côté de l'import - sort le tant attendu Gran Turismo 2 alors que Resident Evil 3 débarque dès le mois prochain chez nous. Se souviendrait-on soudainement que l'année commence par janvier, février et mars ? Ceux qui ne le savaient pas encore sont priés d'en prendre bonne note. La nouveauté dans tout cela, c'est que les joueurs (PlayStation dans un premier temps) pourront profiter de leur console dès ce début 2000. La Dreamcast devrait, quant à elle, dès mars, nous étonner avec Crazy Taxi ou encore Code Veronica du côté de l'import. Reste Nintendo, très attaché à la Game Boy, délaissant sa Nintendo 64. Quoi qu'il en soit, et c'est un miracle, nous jouerons en ce début d'année. Alléluia !

T.S.R.

Sommaire

La grande absente de ce mois de février restera sans doute la Nintendo 64. Chez le géant japonais, on semble plus préoccupé par les affaires de portables que par la console de salon. Autant dire que pour jouer sur Nintendo 64, il faudra se rabattre sur les sorties des derniers mois parce que pour ce qui est de février, il n'y a vraiment pas grand-chose à voir. Espérons que la Dolphin inversera la tendance. Nous devrions toutefois finir par avoir des informations sur la console avant la fin du printemps prochain.

ÉVÉNEMENT

6



Les jeux d'aventure/action sont à l'honneur ! De Sang Froid vous dévoilera toute l'étendue de son paradoxe temporel.

NEWS JAPON

23



Les Japonais ne chôment jamais ! Même avec tous les séismes qui ébranlent leur pays, ils ne s'arrêteront jamais de produire des jeux curieux : Kessen, Primal Image, Vagrant Story...

NEWS EUROPE

40



Bon, il n'y a pas qu'au Japon qu'on sait faire des jeux. La preuve, même sur notre vieux continent on peut trouver des choses étonnantes : Colin McRae Rally 2, F1'2000, Colony Wars Red Sun... On n'est pas des manches non plus !

NET P@D

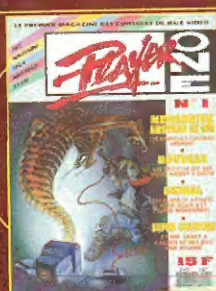
76



Incroyable ! Le magnétiseur Uri Geller célèbre pour son aptitude à tordre les petites cuillères par la pensée, fait un procès à Nintendo ! D'autres infos colorées ici et pas ailleurs.

MERCI, AU REVOIR

ÇA Y EST, PLAYER ONE N'EST PLUS. VOUS EN RENDREZ DÉSORMAIS COMPTES, VOUS RENDANT CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX. QUOIQU'IL CONCURRENTE MAGAZINE A TOUT DE MEME EU LE MÉRITE DE NE JAMAIS FAIRE PARTIE DU « CÔTÉ OBSCUR DE LA FORCE », CONTRAIREMENT À CERTAINS AUTRES CONFRÈRES. N'OUBLIONS PAS QUE CHRIS ET ELWOOD, AVANT D'INTÉGRER JOYPAD, ONT PASSÉ QUELQUES BELLES ANNÉES LÀ-BAS. ET



PLAYER ONE, C'ÉTAIT UN PEU L'AÎNÉ DE LA BANDE : LE PREMIER NUMÉRO EST SORTI EN SEPTEMBRE 90. VOILÀ QUI FORCE LE RESPECT QUELQUE PART... LE MONDE A QUELQUE CHOSE D'IMPITOYABLE. IL PEUT S'EN RENDRE COMPTES TOUTS LES JOURS EN OUVRANT SIMPLEMENT LES YEUX ET EN ÉCOUTANT CE QUI SE PASSE. LES MAGAZINES GÉNÉRALISTES, DANS LE MILIEU DU JEU VIDÉO, SE BOUSCULENT. IL FALLAIT BIEN QU'IL Y EN AIT QUI TRINQUENT. DOMMAGE QUE PLAYER ONE FASSE PARTIE DE CEUX-LÀ...

Joypad est édité par la société HACHETTE DIGITAL PRESSE au capital de 100 000 francs.
Locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social : 10 rue Thierry le Luron 92538 Levallois Perret Cedex
tel. : 01 41 34 87 75 fax : 01 41 34 87 99 tel. abonnements : 01 55 63 41 14
Siège de la rédaction : Immeuble Delta 124 rue Danton TSA 51004
92538 Levallois Perret Cedex
Gérant : Christine Lenoir
Directeur délégué adjoint : Pascal Traineau
Principal associé : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
Directrice de publication : Christine Lenoir
LA REDACTION
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps / oscamps@club-internet.fr
Rédacteur en chef : Jean-François Morisse / morisse@club-internet.fr
Rédacteur en chef adjoint : Nouridine Nini / nrazom@club-internet.fr
Correspondant permanent au Japon : François Hermelin
Secrétaire de rédaction : Cécile Londo
Correctrice : Viviane Fitte
Secrétaire : Laurence Goutroy
Ont participé à ce numéro : Christophe Delpeire (Chris), Grégoire Hellot (Greg), Jean Santoni (Willow), Grégory Szringliser (RaHoN), Kendy Ty (Kendy), François Tournin (Elwood) et Julien Chizé (Gollum) Karine Nitkiewicz, Xavier Brun, Stéphane Hébert, Julien Hubert.
Pour contacter la rédaction : redocad@club-internet.fr
Numéro Promévente : 08.00.19.84.57
LA MAQUETTE
Directeur artistique : Christophe Gaudin assisté de Lionel Gey
Maquette : Catherine Branzbur, Hervé Drouadène, Joseba Urtuela, Yohan Meheu.

Correcteur photos : Stéphane Leclercq
Illustrateur : Pi XX
LA PUBLICITE
Directrice de publicité : Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25)
Directeur de clientèle : Antoine Tomas (01 41 34 86 93)
Chef de pub : Jean-François Feneux (01 41 34 88 33)
Assistante : Geneviève Marie Roye (01 41 34 87 28)
SERVICE PROMOTION
Directrice de promotion : Emmanuelle Delocheux
Responsable de promotion : Hélène Chemin
Abonnements Joypad BP2, 59718 Lille Cédex 9
Tarifs 1 an (11n) France : 279 F, étranger bateau : 380 F
Tarif avion sur demande au 05 55 63 41 14

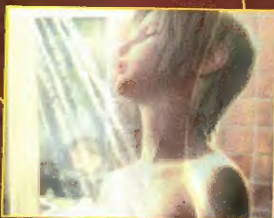
LE MINITEL
Service télématique 3615 Joypad Centre Serveur : Nudge Interactive
Animateur : El Fiedo
Photogravure : Champa, Compo Imprim
Imprimé par Brodard Graphique membre de E2G, et la Galilée
Preneur
Distribution presse : Transports Presse
Illustration de la couverture : Rainbow Six © Take 2 Interactive.
Dépôt légal à parution. Tous droits de reproduction réservés.
Commission paritaire : 73360

Ce numéro comporte un supplément sur « Les Pokémon » de 64 pages qui ne peut être vendu séparément, jeté sur la couverture.



ZOOMS

81



Pas moins de six pages sur Shenmue, le chef-d'oeuvre made in Sega ! Comme dirait Willow : " C'est monstrueux, c'est une tuerie ! ". Sans oublier SF Ex 2, Parasite Eve 2 et Koudelka ! Supeeeeer...

TESTS

101



Vous l'attendiez tous comme des morphales et le voilà ! Gran Turismo 2 se retrouve disséqué sur pas moins de dix pages. La star de ce mois de février.

ARCADE

128



Comme vous avez été méchant, vous n'aurez droit qu'à Strikers 1945, un jeu de tir en 2D comme on les aimait en 1990 !

COTÉ PÉCÉ

130



RaHaN n'en peut plus depuis qu'il s'est acheté une Ge-Force, une carte graphique 256 bits qui permet d'afficher des millions de polygones !

ASTUCES

132



Haaa ! Vous n'en pouvez plus et voulez connaître le nom du père de mobutu ! Foncez sur la nouvelle blague pourrie des astuces !

Hot ! Hot ! Hot ! Hot !

LE RESIDENT EVIL DE LA DREAMCAST VA INSTAURER UNE NOUVELLE FOIS LA FLIPPE DANS LES CHAUMIERES ! POUR TOUT VOUS DIRE, MEME MOI QUI SUIS CHAUVÉ, J'AI LES MICRO-CHEVEUX QUI SE DRESSENT SUR MON CRANE ! BOUHOU ! FONCEZ À LA PAGE 18 !



PlayStation

Army Men 3D (test)	120
Chocobo Stallion (zoom)	99
Countdown Vampire (zoom)	99
Dice De Chocobo (zoom)	99
Eagle One (test)	114
Ehrgeiz (test)	122
Gran Turismo 2 (test)	104
Koudelka (zoom)	88
Lego Rock Raiders (test)	123
NHL Face Off (test)	123
Parasite Eve 2 (zoom)	96
Pro Pinball Fantastic Journey (test)	123
Samurai Shodown (zoom)	99
Shaolin (test)	124
Space Debris (test)	124
Street Fighter 3 (zoom)	92
Street Fighter Ex 2 (zoom)	94
Tiny Tanks (test)	124
Toy Story 2 (test)	116

Nintendo 64

Rainbow Six (test)	68
--------------------	----

Game Boy Color

FIFA 2000 (test)	127
KO Kings 2000 (test)	126
Madden 2000 (test)	126
Mickey's Racing Adventure (test)	126
NHL 2000 (test)	127
Star Wars Racer (test)	127

Dreamcast

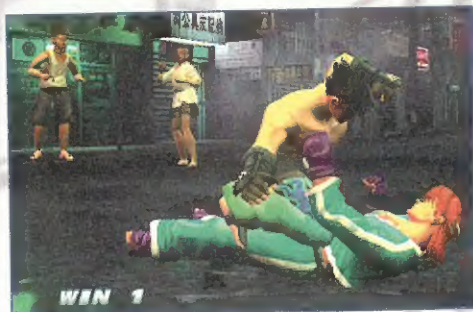
Berserk (zoom)	99
D2 (zoom)	90
Deadly Skies (test)	122
Jimmy White's Cueball (test)	123
Panzer Front (zoom)	99
Shenmue (zoom)	82
Space Channel 5 (zoom)	99
Tee Off (test)	124
Virtua Striker (zoom)	118

PLAYSTATION 2

EDITEUR : NAMCO
MACHINE : PLAYSTATION 2
DISPO. EUROPE : N.C.

PlayStation 2

Namco attaque



© Namco. All rights reserved.

« EH ! VIENS VOIR, PUTAIN, LA VACHE

ÇA TUE GRAVE, RALALALALA, ELLE

SORT QUAND DÉJÀ LA PLAY 2 ? »

COMME VOUS POUVEZ LE

CONSTATER, LE BONHEUR, PARFOIS,

ÇA TIENT À BIEN PEU DE CHOSES,

À QUELQUES PHOTOS DE JEUX, PAR

EXEMPLE. TSS, TSS, UN PEU DE TENUE !

ON NE BAVE PAS, SIOU PLAÎT !

Comme le temps passe vite, nous sommes déjà au mois de février... Dans approximativement un mois, le 4 mars pour être un peu plus précis, Sony lancera sur le marché nippon la PlayStation 2. Pour la plupart des joueurs, la sortie de cette machine représente un événement aussi important que les premiers pas d'Armstrong sur la surface poussiéreuse et desséchée de la Lune. Eh oui le rêve est en marche, si depuis le Tokyo Game Show nous devons nous contenter de seulement quelques photos et d'infos distillées au compte-gouttes, cette fois, les choses s'accroissent. C'est bien sûr Namco qui ouvre sérieusement les hostilités avec une galette dorée (je veux parler d'un CD of course) contenant des images inédites de trois de ses prochains titres 128 bits : Tekken Tag Tournament, 500 GP DX et Ridge Racer 5. Un bémol cependant (on ne se refait pas !)... si la vision de ces photos plon- gera n'importe quel être humain normalement constitué dans un état d'excitation incontrôlable,



Une simulation de moto prometteuse... Namco devra néanmoins revoir le nombre de circuits.

il faut reconnaître que Namco n'a pas pris énormément de risques pour ses premières productions PlayStation 2. Un nouveau Tekken, un nouveau Ridge Racer, une adaptation de borne d'arcade... on cherche en vain l'originalité et surtout la créativité. Une politique « artistique » qui renvoie à une triste réalité : le but du jeu pour nombre d'éditeurs aujourd'hui, c'est d'être rentable tout de suite ! Mais bon, trêve de bavardages et passons aux choses sérieuses !

WAIT & SEE

La « nouveauté » de Namco, c'est 500 GP DX. Sorti dans les salles d'arcade nippones, il y a maintenant plus de 6 mois, ce jeu de course de moto mettant en scène de puissantes 500 cm³ n'a pas franchement connu un succès retentissant (techniquement, le jeu était un peu dépassé comparé aux titres développés sur carte Naomi de Sega). Son adaptation sur Play 2 prend donc des allures de séances de rattrapage. Le titre de Namco ne manque cependant pas d'atouts. Il bénéficie d'abord d'une licence officielle, celle de la FIM (Fédéra-





tion Internationale de Moto). En clair, vous retrouverez toutes les écuries du championnat du Monde, les dernières montures de Suzuki, Honda et Yamaha, mais également les figures emblématiques de la discipline à savoir Mick Doohan, Tadayuki Okada, Nobuastu Aoki, Alex Criville, Norick Abe, Carlos Checa, Alex Barros, Simon Crafa, Takuma Aoki ou encore Yukio Kagayama (ouf !). Petite originalité, à l'inverse des jeux d'arcade habituels, on ne passe pas de check point dans 500 GP DX. Les développeurs ont choisi d'opter pour un système de décompte plus réaliste qui donne, en fait, un temps limite pour l'ensemble de la course. L'un des gros points forts de 500 GP DX en arcade était le respect absolu des proportions des circuits. Les développeurs avaient d'ailleurs bossé avec les responsables des différents sites afin de reproduire le plus fidèlement possible la configuration technique et les alentours (végétation, emplacement du public, etc.) des tracés. Enfin, concernant le gameplay, la borne proposait un pilotage résolument orienté simu' avec des pertes d'adhérence réalistes et des concurrents particulièrement combattifs. La version Play 2 devrait logiquement conserver ces deux caractéristiques. Petite inquiétude, le titre de Namco proposait, dans sa version arcade, trois Grands Prix : Jerez (Espagne), Paul Ricard (France) et, bien sûr, Suzuka. Je ne sais pas ce que vous en pensez, mais les développeurs ont plutôt intérêt à doubler, voir tripler le nombre de tracés ! D'un point de vue strictement technique, enfin, même si le soft aujourd'hui accuse un petit coup de vieux comparé aux dernières productions arcade, le rendu graphique n'en reste pas moins supérieur à ce que l'on peut voir tourner actuellement sur PC.

SIMPLE RECYCLAGE ?

Curieusement, les nouvelles photos de Ridge Racer 5 nous ont moyennement convaincus. Pourtant, les voitures affichent une précision graphique qui n'a pas grand-chose à envier à Gran Turismo 2000, on nous promet également une multitude de détails dynamiques comme des étincelles lors des touchettes, des vitres transparentes, de l'environnement mapping à gogo et des effets de fumée réalistes lors des dérapages. Pour ce qui est de la modélisation des



Le bump mapping renforce le relief des dalles. Notez que chaque dalle est unique, il ne s'agit pas d'un simple placage de texture uniforme.



Un manque flagrant d'originalité mais une maîtrise technique évidente

décors, en revanche, on ne peut pas dire que Namco se soit torturé le bulbe pour le premier circuit. L'éditeur nippon nous fait, pour la cinquième fois, le coup du périphérique avec ses buildings bien géométriques, son tunnel doré, ses rambardes de sécurité et une tendance prononcée à la grisaille urbaine... un thème éculé dont on se serait bien passé et qui nous laisse craindre le pire : un simple « relookage » à la sauce 128 bits des précédents opus. Pour le moment, impossible de se faire une idée du gameplay. Souhaitons simplement que ces splendides bolides ne se pilotent pas comme de vulgaires savonnets humides ! Et n'oubliez pas, les ralentis ne rendent pas les coups !



Les détails qui tuent : la posture des mains change en fonction des attitudes des combattants et on voit sous le pantalon Hwoarang. Faute ! Le talon gauche d'Eddy passe au travers du pantalon !



Un rendu graphique « organique » qui dépasse tout ce que l'on a pu voir sur PC !





BEAU À SE DAMNER !

Inutile de le nier, la découverte des nouvelles photos de Tekken Tag Tournament a été pour nous une véritable claque, même nos potes de joystick en sont restés baba ! Cette version Play 2 se situe à des années lumière de la borne d'arcade beaucoup trop proche de Tekken 3. Pour modéliser les corps des combattants, les développeurs ont utilisé la technique de l'envelop-texturing appelée également, dans le



jargon précieux des programmeurs, le « One Body Formation Modeling ». En fait, comme dans Soul Calibur, les corps des combattants sont modelés en une seule enveloppe, ce qui permet d'éviter les enchevêtrements grossiers de polygones au niveau des articulations. Visuellement, comme je le dis souvent, ça tue méchamment : le rendu des textures est très organique, les mains sont magnifiquement représentées (les postures des doigts très élégantes changent selon les mouvements), tout comme les visages d'ailleurs étonnamment vivants et expressifs. On peut aussi distinguer chaque groupe de muscles et ces derniers sont en parfaite harmonie avec l'anatomie humaine. Étonnant. En décortiquant les photos, on s'aperçoit également que les cheveux et les fringues bougent en temps réel. Sinon, l'effet de drapé des vêtements est encore plus impressionnant que dans Soul Calibur, les déformations des tissus suivent parfaitement les courbes de chaque combattant. Impressionnant. Cette perfection graphique concerne également les décors : la



Grâce à la technique de l'envelop-texturing, le corps des combattants est modelé en une seule enveloppe permettant de bien distinguer chaque muscle.

QUELQUES PRÉCISIONS...

La principale originalité de Tekken Tag Tournament, c'est son mode Tag Battle. Initiée par Capcom dans ses dernières productions 2D (la série des Vs notamment), cette option permet de faire intervenir un coéquipier durant un combat, quand vous sentez que l'adversaire prend le dessus, un peu comme dans le catch quoi. Certains personnages pourront même porter des attaques simultanément ! Tekken bourrin ? Meuuuuuh



nooooo ! Sinon, cette version Play 2 proposera, à l'instar de la borne d'arcade, un choix pléthorique de combattants. Vous retrouverez tous les personnages du troisième opus (Paul ressemble toujours autant à Desirless) ainsi que les figures mythiques de Tekken Two : Baek, Jun Kazama (pour un cross-over anachronique avec Jin I), Michelle Chang, Armor King (supeeeer !) et le sumo Ganryu. On nous promet également une douzaine de personnages cachés qui, espérons-le, ne se contenteront pas d'être de simples clones déguisés à deux francs cinquante ou des combattants loufoques (pas de panda, pitié !). Quoi qu'il en soit, ça nous fera un total de 32 machines à gnons, pas mal. Enfin, pour votre culture, sachez que l'une des principales difficultés rencontrées par les développeurs a été de faire en sorte que le niveau des combattants de Tekken 2 soit en phase avec celui des protagonistes de Tekken 3, nettement plus puissants.

modélisation des herbes notamment est véritablement bluffante tant elle frise le photo-réalisme, les éléments du décor se reflètent dans les flaques d'eau et le sol est composé de dalles uniques. Reste à savoir maintenant si le gameplay révolutionnera le genre (pourra-t-on se déplacer comme dans Tobal ou Soul Calibur ? Mystère.) et si l'animation sera à la hauteur de cette réalisation graphique spectaculaire. Le rêve est en marche, qu'on vous dit !



Les ralentis permettent d'admirer la précision diabolique de la modélisation des bolides de RR5. Faites que le gameplay suive !

Profitez-en, les enfants sont couchés

Vous êtes Buzz l'Eclair, un héros de l'espace.
Vous avez du pain sur la planche car Woody votre meilleur ami,
a été enlevé par un collectionneur de jouets sans scrupules.
Volez à sa rescousse, son avenir est entre vos mains...



Disney • PIXAR
**TOY
STORY
2**

**Buzz L'Eclair
à la rescousse !**



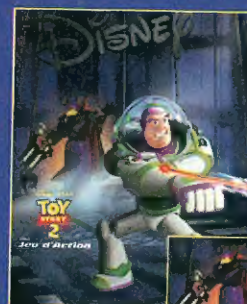
Pour mener à bien votre mission :
utilisez vos jetboots et la super attaque
tournoyante.



Faites appel à vos amis et soyez rusés
pour dépasser les obstacles
et éliminer l'infâme Empereur Zurg.



Courez, volez, tournoyez, sautez, bondissez
dans quinze niveaux d'action trépidante !



PlayStation

Egalement bientôt
disponible sur



Éléments originaux Toy Story © Disney. Éléments Toy Story 2
© Disney/Pixar. Tous droits réservés.
Développé par Traveller's Tales. Publié et distribué par Activision, Inc.
Activision est une marque déposée d'Activision, Inc. © 1998 Activision, Inc.
Tous droits réservés. Toutes les autres marques et les autres noms de
marques sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.
PlayStation est une marque déposée de Sony Computer Entertainment Inc.

D E S A N G F R O I D

EDITEUR : SONY C.E.
MACHINE : PLAYSTATION
DISPO. EUROPE : MAI 2000

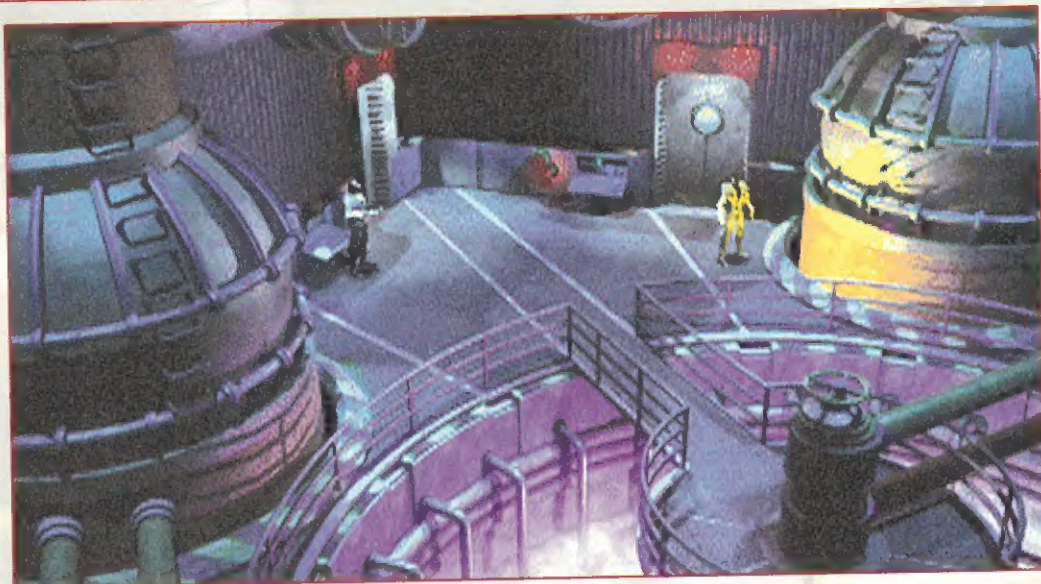
De Sang Froid

My name is Cord, John Cord

APRÈS PLUSIEURS ANNÉES

D'ABSENCE, LES CRÉATEURS DE LA SAGA BROKEN SWORD (TRADUISEZ LES CHEVALIERS DE BAPHOMET) REVIENNENT SUR LE DEVANT DE LA SCÈNE AVEC UN TITRE ULTRA ALLÉCHANT. AUCUN DOUTE : AVEC DE SANG FROID, REVOLUTION SOFTWARE EST EN PASSE DE SIGNER UNE DES PLUS GROSSES PRODUCTIONS DE L'AN 2000 EN

MATIÈRE DE JEU D'AVENTURE !

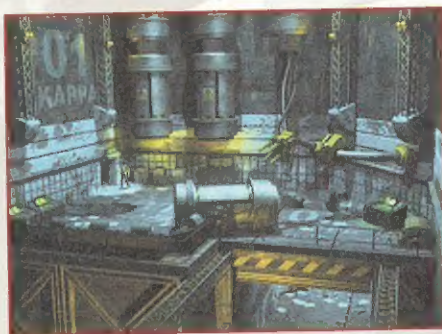


S scénario catastrophe : dans quelques années, la Terre est le théâtre d'un vaste conflit militaro-politique opposant les plus grandes puissances mondiales. Les Etats-Unis et la Chine se livrent une guerre acharnée, tandis que la pachydermique mère Russie accueille en son sein un état indépendant, aux ressources minières plus que convoitées : la Volgia. Au milieu de ce chaos, le Vieux Continent semble pris entre deux feux, essuyant les plâtres de ce conflit Est/Ouest. Conscients du danger qui met en péril la paix mondiale, les services secrets anglais tentent - comme le veut la coutume depuis que 007 existe - de jouer les arbitres salvateurs... C'est dans ce contexte explosif (à l'aube d'une probable troisième guerre mondiale ?) que De Sang Froid se propose de vous plonger. Vous y incarnez John Cord, un espion à la solde des services secrets de sa Majesté, chargé de retrouver la trace d'un agent américain porté disparu alors qu'il opérait

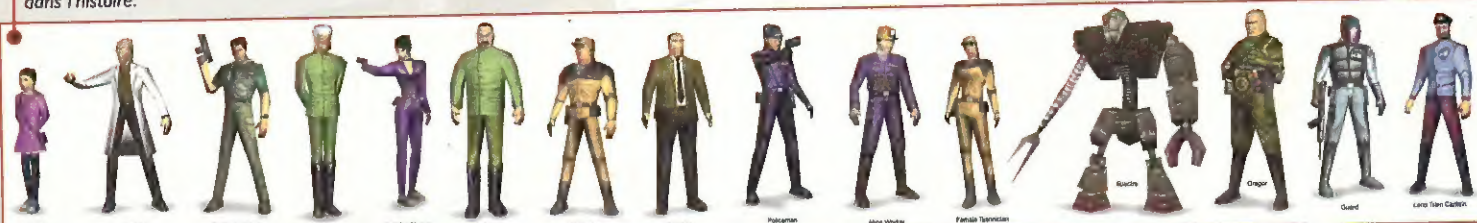
sous les latitudes hostiles de la Volgia. Une classique enquête policière, donc ? A vrai dire pas vraiment... Car De Sang Froid est tout sauf une production classique ! En fait, il affiche une différence fondamentale avec les autres jeux d'aventure : son scénario. Nourri par un background très riche, il vous plonge dans une histoire machiavélique, mêlant habilement le présent, le passé et l'avenir. Explications.

CHRONOLOGIE COMPLEXE

Tout commence par une scène d'intro super déroutante où l'on peut voir un homme apparemment sujet à un bon gros Delirium Tremens. Images trippantes, flashes sans queue ni tête, voix off hallucinée. Le type semble immergé dans les affres d'un douloureux cauchemar. Est-il en train de mourir ? Non, car rapidement l'intro délivre la clé du mystère : le pauvre bougre



Avec leur look « militaro-futuriste », les personnages secondaires que vous croiserez dans De Sang Froid s'intègrent parfaitement dans l'univers graphique du jeu. Amis ou ennemis (parfois même un peu des deux), ces intervenants jouent tous - à des niveaux différents - un rôle dans l'histoire.



AMBIANCE...

Ces quelques décors en haute résolution donnent une idée de l'ambiance graphique du jeu. A la fois très futuristes par leur architecture hi-tech et très rétro par leur aspect torturé et crade, les lieux que vous visiterez s'avèrent finalement assez intemporels. Comme si le jeu se déroulait dans un monde aussi imaginaire qu'incertain. Une sorte de futur imparfait, plus qu'hy-

pothétique, comme la littérature et le cinéma SF aiment à les décrire. On appelle ça de l'anticipation : un exercice de style dans lequel le présent et l'avenir se télescopent pour donner naissance à des univers improbables et déroutants, qui ont la faculté de mettre le lecteur, le spectateur, et en l'occurrence le joueur, mal à l'aise !

Exemple édifiant de la gestion des lumières : ici deux gyrophares éclairent le personnage en temps réel.

Des angles de caméra parfois audacieux afin de coller le plus possible à l'esprit d'un véritable film.

est torturé par une bande de gus pas franchement recommandables, qui essayent de lui soutirer des informations via une séance d'apnée forcée... Interrogatoire musclé donc, qui ne semble pas porter ses fruits. Et pour cause, l'interrogé se révèle totalement amnésique ! Pourtant, alors que ses tortionnaires commencent à lui parler, il recouvre peu à peu ses esprits et quelques bribes de souvenirs éparses. Il s'appelle John Cord. Il était en mission secrète en Volgia, mais tout ne s'est pas déroulé comme prévu : quelqu'un l'a trahi ! Qui ? A vous de le découvrir... Pour ce faire, vous allez revivre, durant une bonne partie du jeu, les souvenirs de John Cord. Chacun de ces souvenirs constitue en fait autant de flash-back dans la mémoire de John Cord. Mémoire sans cesse ravivée par un nouvel épisode de la sus-

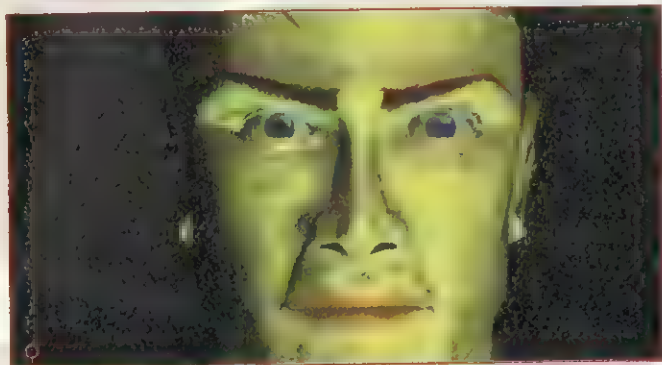
rommée séance de torture ! O.K., j'ai bien conscience que tout ça peut paraître un petit peu obscur et que mon explication l'est tout autant. Bon, je vais essayer d'être plus clair, histoire de bien me faire comprendre. Alors voilà : dans l'intro, toi assister à séance de torture se déroulant dans le présent, durant laquelle John Cord y'en a se rappeler souvenir. Souvenir que toi tu revis au cours de la première mission. Quand toi en avoir fini avec cette mission, hop, retour au présent. La séquence de torture se poursuit et là, ô miracle, John Cord y'en a se rappeler deuxième souvenir. Rehop, reflash-back : deuxième mission dans le passé. Et ainsi de suite... Ce petit manège continue jusqu'à ce que la 7e mission soit bouclée. A cet instant précis, toi y'en a découvrir l'identité de celui qui t'a trahi. Dès lors, le reste du jeu (2 missions) se déroule dans le présent, après que John Cord s'est échappé des mains de ses tortionnaires... Bon là, si vous avez toujours pas compris, j'lâche l'affaire !

EN QUÊTE DE VÉRITÉ

Super attentif que vous êtes, vous avez dû noter que De Sang Froid est composé en tout et pour tout de 9 missions (pour les mous du

Pour recueillir un maximum de renseignements, vous devrez utiliser des ordinateurs géants.

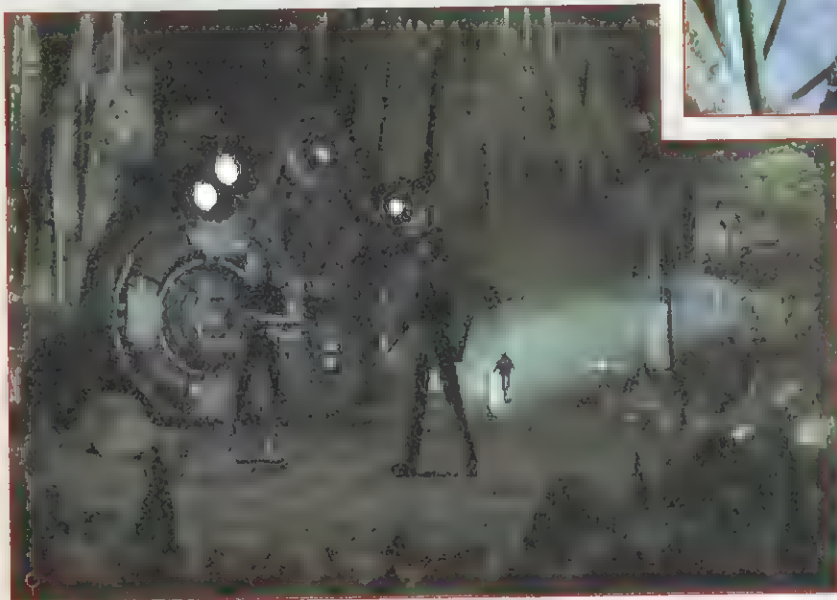
Lorsque vous entrez dans une pièce, le perso suit du regard les objets sur lesquels vous pouvez interagir.



L'intro du jeu plante le décor : une sombre histoire de trahison, d'espionnage et de conflits politiques dans laquelle vous semblez jouer un rôle majeur...



Shadows not yet fully implemented.



L'I.A. des adversaires semble assez poussée : leurs réactions seront toujours logiques, quelle que soit la situation.

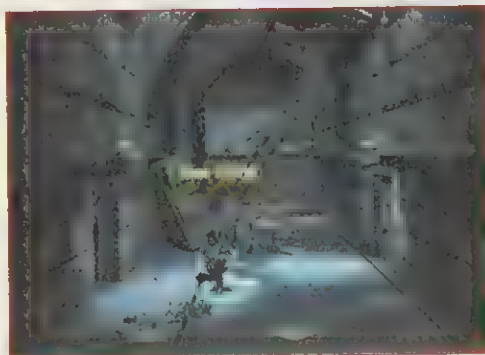
Tous les décors étant fixes, les développeurs ont pu soigner à mort chaque écran.

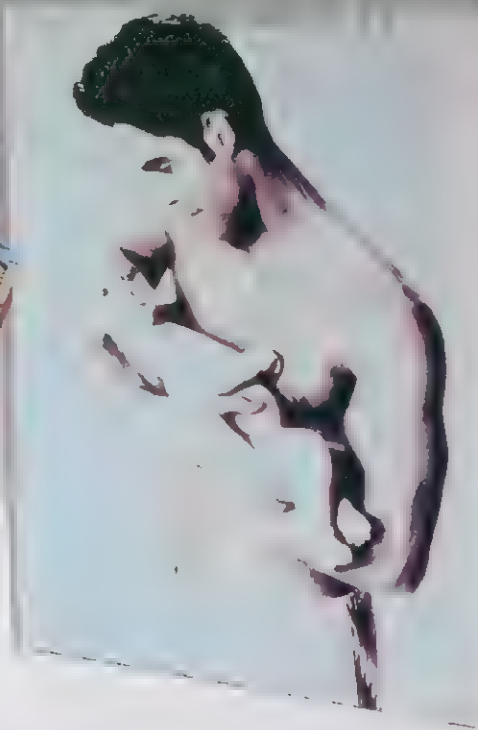


Certains angles de caméra sont très larges, ce qui offre un champ de vision total sur des pièces immenses.

bulbe : 7 dans le passé, 2 dans le présent). Celles-ci se déroulent selon le principe d'un bon vieux jeu d'aventure : vous rencontrez des personnages secondaires, discutez avec eux, leur soutirez des infos, interagissez avec les décors, trouvez des objets, manipulez des mécanismes. Bref, vous menez une véritable enquête policière. Cependant, contrairement aux anciennes productions signées Revolution Software (Les Chevaliers de Baphomet et Les Boucliers de Quetzalcoat), De Sang Froid propose moult innovations assez agréables. En termes de gameplay pour commencer, exit le principe du « Point & click » où vous dirigiez l'action via un curseur. Ici, on cause Resident Evil : à savoir des décors fixes en 2D dans lesquels tous les intervenants évoluent en 3D. Ce principe offre en effet de nombreux avantages : graphismes ultra fins, personnages richement animés, ambiance confinée inimitable, possibilité d'utiliser des angles de caméra audacieux... Visuellement, De Sang Froid a su tirer le meilleur parti de cet « habillage » à la Resident ! N'allez cependant pas croire que le jeu soit un clone de RE du point de vue de l'action. Non, De Sang Froid reste un pur jeu d'aventure, dans lequel l'arcade tient un rôle mineur. Pas question donc de passer son temps à

buter tout ce qui bouge et à bourriner comme un âne. Bien au contraire : c'est de finesse, de ruse et d'intelligence dont il faudra faire preuve pour mener à bien cette aventure ! A chaque nouvel écran, vous devrez analyser la configuration des lieux, repérer les éventuels pièges, aller parler aux quidams du coin, trouver des mécanismes, résoudre des énigmes... Et tout cela dans un seul but : découvrir le traître qu vous a doublé.





**AVEC DES JOUEURS AUSSI BIEN FAITS,
LE FOOT RISQUE DE DEVENIR
UN VRAI JEU DE GONZESSE.**



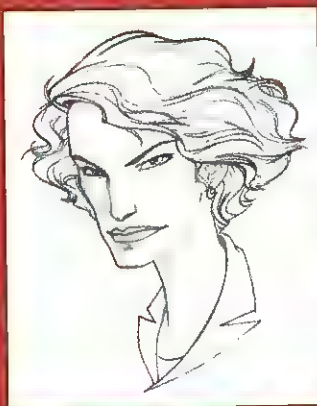
Amusez-vous avec les meilleurs joueurs du monde
et les meilleurs footballeurs du monde. Virtua Striker 2
vous offre une expérience de jeu unique. Le jeu est
réalisé avec la technologie de la console Dreamcast.
SEGA

Dreamcast

Jusqu'à 6 milliards de joueurs

CASTING

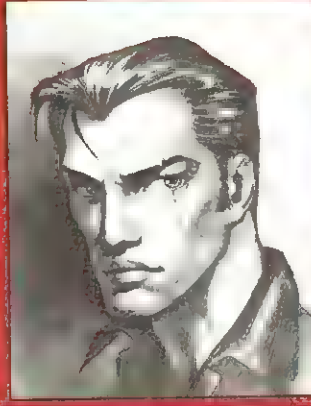
Ces six portraits présentent les personnages principaux autour desquels s'articule toute la trame du jeu. Vous incarnerez John Cord, un agent secret victime d'une vilaine trahison lors d'une mission dans une province indépendante russe : la Volgia. Dans la peau de ce play-boy ténébreux, vous serez amené à côtoyer Chi-King Cheung, une espionne à la solde du gouvernement chinois. Alpha, une amie de toujours travaillant comme vous pour les renseignements britanniques (le MI6), et loin... Gregor Kostov, le leader charismatique du VFF (Volgian Freedom Fighters) un groupuscule luttant pour l'indépendance de la Volgia. Parallèlement à ces trois personnages « amis », vous serez également confronté à deux êtres beaucoup plus malveillants : Nagarov, le dictateur implacable qui règne sans partage sur la Volgia, et son cerbère attitré, Lukyan. Nul doute que lorsque vous rencontrerez ces deux personnages, l'affrontement final ne sera plus très loin...



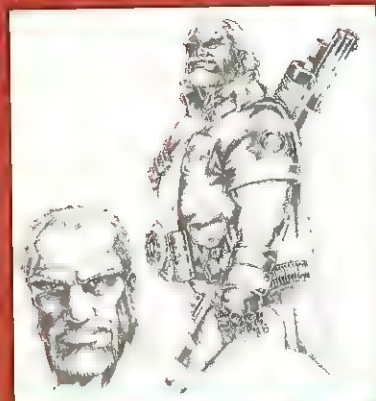
Alpha



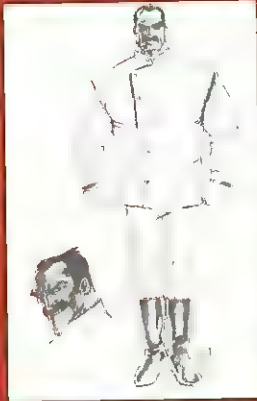
Chi-King Cheung



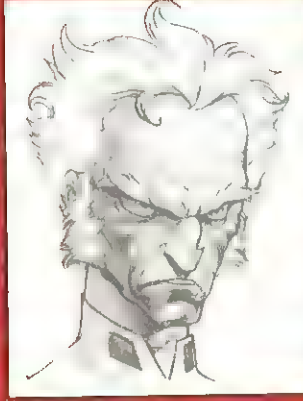
John Cord



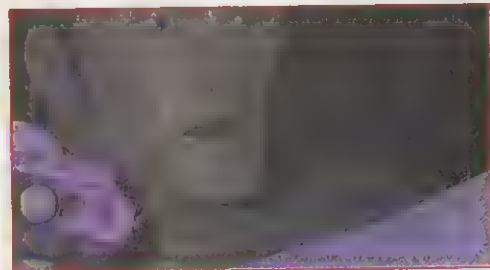
Gregor Kostov



Lukyan



Nagarov



Si vous êtes hors du champ de vision des gardes, ils ne peuvent pas vous repérer.



CONÇU COMME UN FILM

De l'aveu de Charle Cecil, big boss de Revolution et concepteur du jeu, De Sang Froid a été pensé comme un film, dont il emprunte d'ailleurs de nombreuses techniques. Ainsi, la trame scénaristique est dévoilée progressivement et le joueur a sans cesse l'impression de nager en plein mystère, en compagnie de John Cord. Conséquence directe, le jeu est truffé de rebondissements, de zones d'ombre et d'interrogations. L'autre point commun avec un film se situe au niveau esthétique. Les décors sont particulièrement beaux, le design général est soigné, les angles de caméra variés et la gestuelle des différents persos à l'écran criante de vérité. On a vraiment l'impression d'être plongé dans un James Bond futuriste du meilleur cru !

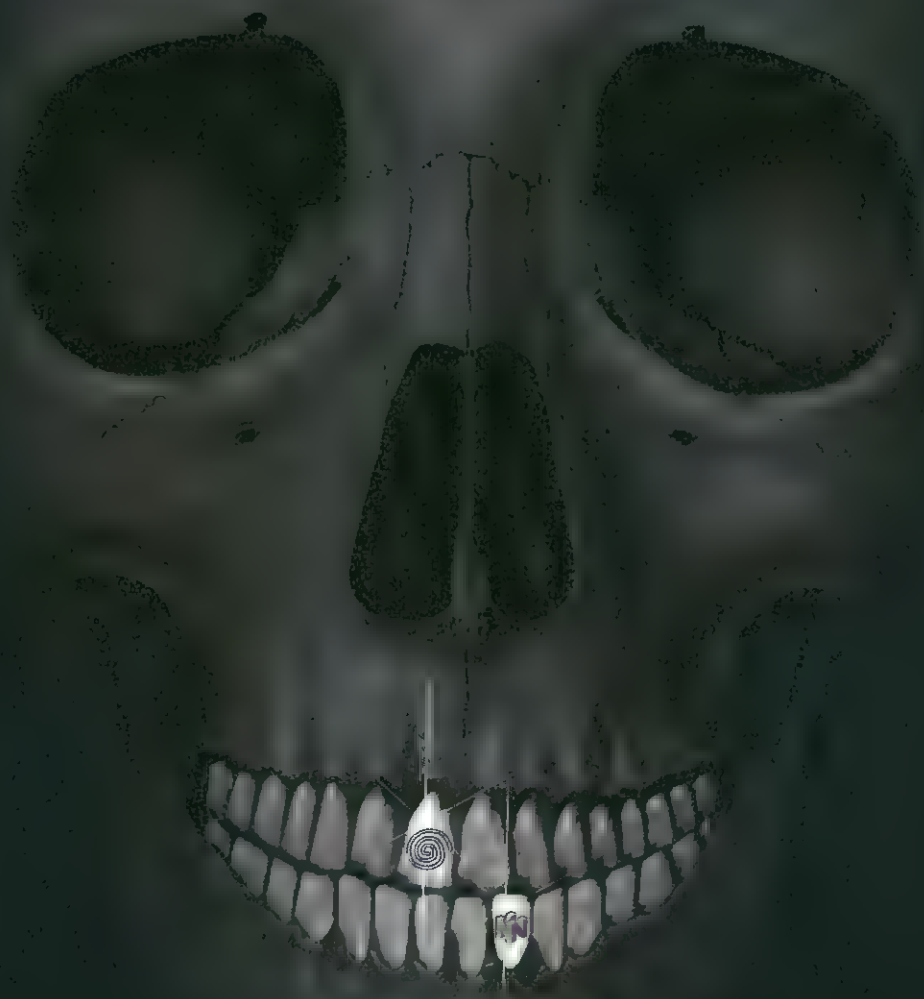
Pour parachever le tout, De Sang Froid fourmille également de petits raffinements graphiques proprement exquis. Gestion des lumières et des ombres en temps réel (une merveille !), Intelligence Artificielle très poussée (une marque de fabrique Revolution Software), cut scenes excellentes qui se « fondent » avec les séquences de jeu (comme dans Abe), musiques dynamiques en phase avec l'action... Très franchement, tous les fans de jeux d'aventure risquent de tomber sous le charme de cette production, qui s'annonce d'ores et déjà quasi parfaite... J'ai l'air optimiste en vous disant cela, mais croyez-moi : pour avoir rencontré toute l'équipe de Revolution, je peux vous assurer qu'ils sont super motivés, les bougres ! Et qu'ils ne comptent certainement pas nous livrer un jeu à moitié fini. Oh ça non, quitte à décaler sa sortie, ils ne lâcheront pas leur rejeton avant de l'avoir passé au polish et débuggé jusqu'au trognon !



Certains angles de caméra ne sont pas sans rappeler ceux de Resident Evil.



Souriez !



CAPCOM and CAPCOM FIGHTER REVOLUTION are trademarks or registered trademarks of CAPCOM CO., LTD. Distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights reserved. Virgin Interactive Entertainment is a subsidiary of the Virgin Group Limited. No part of this publication may be reproduced without prior written permission from Virgin Interactive Entertainment.



GAGNEZ
VOTRE
XTREME
DREAM

* Rêve extrême

Vous passez
de votre vie

Sur Dream

il

pour

vo



SEGA™

Quel est votre Xtreme Dream* ?

Décrivez votre rêve extrême sur Dreamarena et le virtuel
pourrait devenir réel : surfer dans les Rocheuses,
nager avec les dauphins, conduire une voiture de rallye...

C'est si simple...

(*) Réservez l'information sur Dreamarena. Remboursement de la communication sur demande.
Jeu gratuit sans obligation d'achat.

1000 heures

à rêver...

Dreamarena,
il faut 5 minutes
pour réaliser
le plus beau rêve !



Connectez-vous sur le portail Dreamarena de votre

Dreamcast et cliquez sur le bouton Xtreme Dream*.

Chaque semaine jusqu'au 3 mars 2000, nous réaliserons

l'Xtreme Dream* d'un joueur européen sur Dreamcast (1).

Maintenant, à vous de rêver !


Dreamcast

Jusqu'à 6 milliards de joueurs

www.dreamcast-europe.com
Dreamarena

10 147150 CODE VERONICA

EDITEUR : CAPCOM
MACHINE : DREAMCAST
DATE AU SECON : 3 FÉVRIER 2000
DISPO : EUROPE : 2ND SEMESTRE 2000

Bio Hazard

Premiers pas dans l'horreur



Le jeu d'éclairage est suffisamment tamisé pour laisser la peur s'installer.



NOUS AVONS PU ESSAYER RESIDENT

EVIL CODE VERONICA. UNE
VERSION DÉMO QUI DÉVOILE ENFIN
CE TITRE TANT ATTENDU SUR
DREAMCAST. PREMIÈRES
IMPRESSIONS À CHAUD, APRÈS
QUELQUES HEURES PASSÉES À
EXPLORER CET EXTRAIT DE FOND EN
COMBLE. UN RESIDENT EVIL QUI
RESSEMBLE BEAUCOUP...

À UN RESIDENT EVIL I

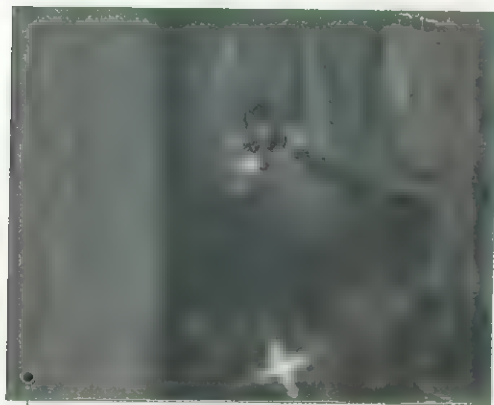
Ce matin, après avoir décortiqué la démo de Code Veronica - dispo avec Bio Hazard 2 Value Plus - je suis allé jeter un œil sur le Net pour voir les premières réactions d'autres joueurs. Et là, ô stupeur, bienvenue dans un monde globalement aveugle ! Non, c'est vrai, aux Etats-Unis, les mecs sont tellement fans des trois précédents volets qu'ils sont carrément devenus aveugles, comme si la simple évocation du mot Bio Hazard (alias Resident Evil, mais faut-il encore le rappeler ?) était synonyme de zéro défaut ! Ça me rappellerait presque les interrogations de ma prof' de philo du style : « L'amour peut-il rendre aveugle ? La passion peut-elle mener au sacrifice ? ». Que voulez-vous, les Etats-Unis et leur excès, je ne vous apprendrai rien. Nouvelle génération de machines, graphismes démentiels, politique de coédition entre Sega et Capcom, tout ça c'est probablement très intéressant mais, dans le fond, les zombies nous procurent-ils toujours autant d'émotions ? Après plusieurs heures de jeu, nous détenons enfin les premières pistes ! Clac ! Samedi 1er janvier 2000 (ça ne s'invente pas), 16h12, dissection sans concession entamée...



CLAIRE REDFIELD
OU SARAH CONNOR ?

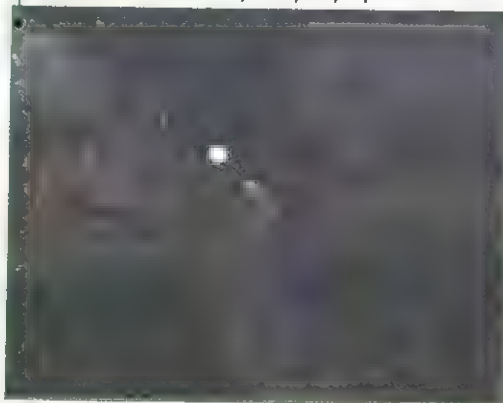
A l'image de Shenmue, Bio Hazard Code Veronica est l'un des titres les plus attendus de l'année sur Dreamcast. Les fans bavent dessus depuis les premières microscopiques images dévoilées, et chaque mois d'attente supplémentaire tient presque du calvaire. Mais nous y voici enfin ! Un fond noir sur lequel défile un bref résumé de la situation apparaît. « Three Months Later » assène le narrateur couvert par une puissante musique, subtil remix d'un des thèmes de Bio Hazard 2. Puis, dans un tourbillon d'images montées avec frénésie, le jeu s'ouvre sur l'une des premières cinématiques décentes de la

Code Veronica



Ce zombi a beau se manger une rafale de Beretta, son corps reste aussi raide qu'un tronc d'arbre !

La démo permettait d'explorer une zone particulièrement vaste. Plus d'une heure de plaisir, presque pur.

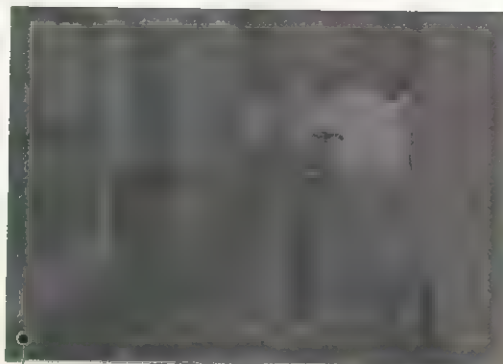


Dreamcast ! Truffée de références à Terminator, Piège de Cristal ou encore aux films de John Woo, la séquence met en scène la fuite désespérée de Claire, toujours et encore à la recherche de son frère, Chris Redfield ! C'est beau l'espoir, si vous pensiez que partir seule à l'assaut de la base de l'Umbrella Incorporation tenait presque du suicide... gagné ! Hop, en deux temps, trois mouvements, voilà Claire derrière les barreaux d'une prison souterraine. Plic, ploc font les gouttelettes d'eau. « Pfuuiiii » semble soupirer Claire. Courage, ma fille, tu n'es pas au bout de tes horreurs !

DES YEUX QUI SOURIENT

Fin de l'impressionnante cinématique d'intro. Le jeu à proprement parler peut alors débuter. Instantanément, la richesse des graphismes ainsi que l'impeccable gestion des éclairages vous sidèrent. Alors même si elle

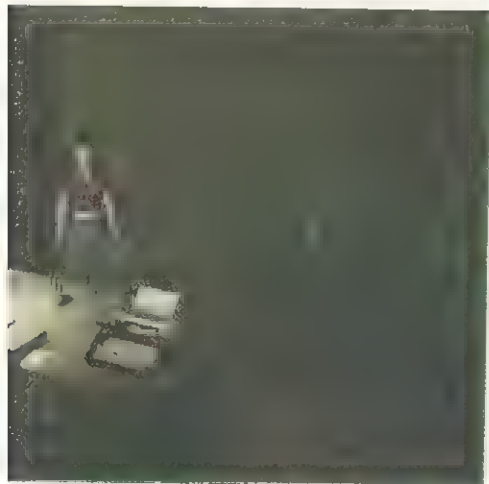
n'atteint pas tout à fait le niveau d'excellence de l'œuvre de Yu Suzuki (Shenmue, pour ceux qui auraient un peu décroché), la 3D intégrale se montre amplement à la hauteur des représentations en 2D pré-calculées précédemment utilisées dans la série. Les environnements sont vastes et offrent à vos yeux suffisamment de détails qui vous pousseront à souvent les froter. Mais revenons à nos zombis, plus hideux et coriaces que jamais. Ne vous méprenez pas, malgré le passage de la PlayStation à la Dreamcast, le déroulement du jeu ne semble pas avoir évolué d'un iota. Je cours à m'en trouver la semelle, je sursaute tous les quarts d'heure, je sème un peu de plomb dans le corps flasque d'êtres moribonds,



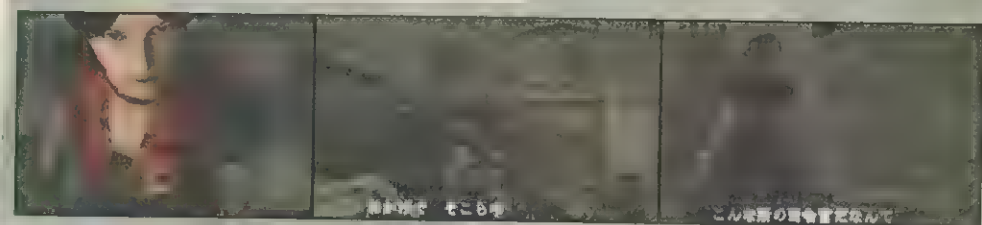
Dans cette zone, vous serez temporairement désarmé. Une sacrée opportunité pour se faire embrasser dans le cou.

LE TAQUIN ALFRED

Votre première rencontre avec Alfred Ashford se fera de manière très courtoise, c'est-à-dire avec une visée laser pointée sur vous ! Ensuite s'en suivra une partie de cache-cache au cours de laquelle le très désinvolte sniper russe vous expliquera qu'il est issu de la famille fondatrice de l'Umbrella Incorporation. Très joueur, Alfred vous tiendra même pour responsable des malheurs qui s'abattent actuellement sur l'île, et ne cessera, bien évidemment, de tenter de vous mettre du plomb dans les ailes. Triste motivation.

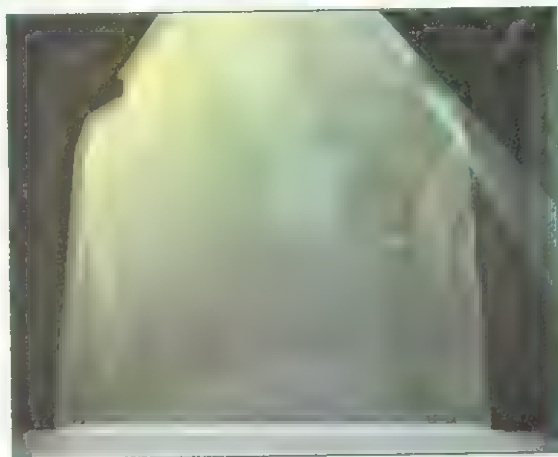
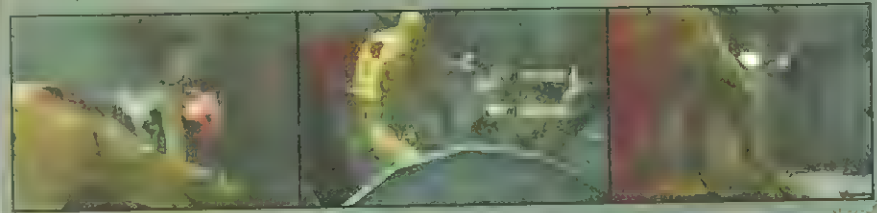


Le coffre pour stocker. La machine à écrire pour sauvegarder. Vive le changement.

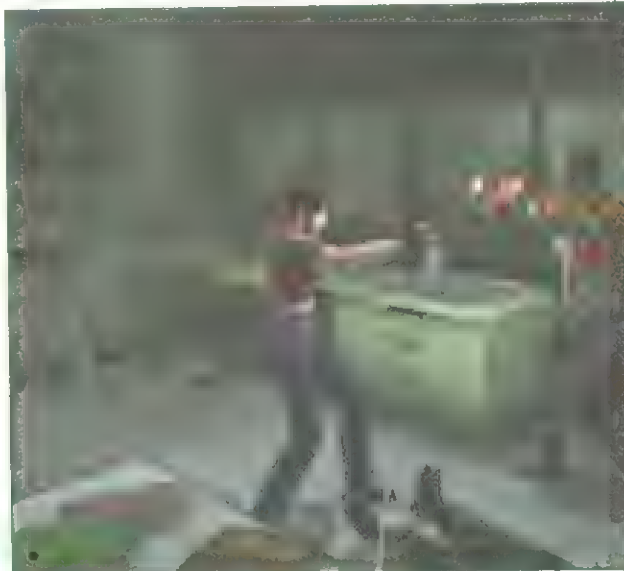


LE COURAGEUX LÉO

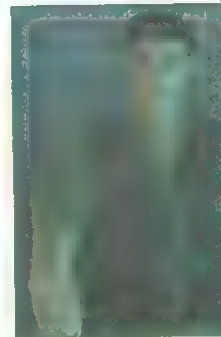
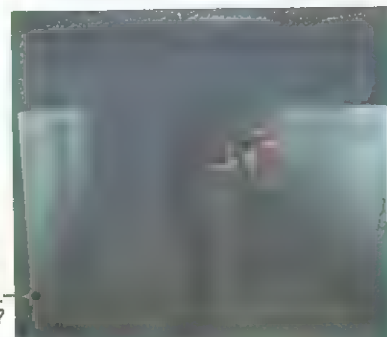
Steve alias Léo n'a pas qu'une voix à déterrer les morts mais il possède aussi deux Uzi qui peuvent rapidement les renvoyer ad patres. Ainsi, derrière ses attitudes de jeune ado trop cool et séducteur pour nous se dissimule un vaillant combattant prêt à tout pour aider Claire.



Admirez la brume au fond de l'écran. Le premier jeu flou sur Dreamcast ? Peut-être.



Intégralement décharnés et particulièrement agressifs, les zombies vous étonneront par leur vivacité. On ne rigole plus.



je demande à mon petit frère de 4 ans de résoudre deux trois énigmes et voilà. C'est clair, le concept du survival/horror made in Capcom évolue aussi vite que les Street Fighter. Commencerait-on à en être lassé ? Hum, euh, eh bien non ! Bien que les traditionnelles apparitions dans le style : « Oh une fenêtre ! Oh un zombi la casse pour me tomber dessus ! » demanderaient un peu de renouveau, on sent que Code Veronica va nous proposer pas mal de sursauts. L'ambiance est, en effet, bien glauque, certaines scènes méchamment gores et le rythme imprimé à l'aventure paraît beaucoup plus soutenu que précédemment.

QUI AIME BIEN CHÂTIE BIEN

Oui mais voilà, Claire a beau être une fille charmante, elle possède la fâcheuse manie de vouloir imiter les pantins ! Ainsi, dans cette démo, les animations possédaient une souplesse digne d'une barre d'acier ! Affligeant en effet de constater que les zombies s'affalent comme des râteaux qu'on renverserait, ou encore que Claire marche comme si elle sortait d'un bain d'amidon. Quoi qu'il en soit, l'absence de motion capture est ici flagrante (ou alors vraiment à revoir) et dans ce domaine le tir devra être rectifié. Mais il ne s'agit pas du seul et unique défaut au regard de cette première version. En effet, pas la peine de posséder l'oreille absolue, pour entendre que les sons et musiques lais-

CODE VERONICA MON CŒUR BALANCE

Les plus

- Des graphismes riches et variés.
- Les zombies bien agressifs.
- Un rythme particulièrement soutenu.

Les moins

- Animations beaucoup trop rigides.
- Musiques et sons plutôt médiocres.
- Contrôle analogique peu évident.

sent un peu à désirer. Ainsi, les ambiances sonores ne bénéficient d'aucun volume (la pluie, par exemple, n'est jamais balayée par des bourrasques de vent comme c'était pourtant le cas à la fin de Bio 3 !), pire est le bruit des pas ! Argh ! Ces bruitages sont si réguliers et identiques qu'ils exaspèrent vite. Pour finir dans ce registre : « Bon, ça vous savez, c'est la marque de fabrique Capcom, vont pas se refaire les gajards », nous noterons un doublage des voix avec des accents ricains made in série B+ (mention spéciale à Steve et à sa voix épineuse qui donne viscéralement envie de le pendre haut et court !), mais aussi des liens parfois douteux entre le jeu et les cut scenes, ou encore les traditionnelles énigmes à quatre francs six sous. Il est aussi assez étonnant de remarquer que de nombreuses améliorations présentes dans Bio Hazard 3 – telles que les Live Action Selection, l'esquive, une meilleure interaction



Le très survivant Chris aura droit à une aventure à part entière. Les hunters s'en souviendront.

+ DE 180
MAGASINS

Cours découvrir

**tous les jeux
Konami**

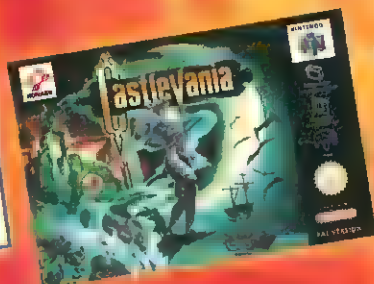


→ de -30%
→ à -70%
sur l'achat de jeux d'occasion

Achète! Vends! et viens tester
Echange! les toutes dernières NOUVEAUTÉS
dans notre Espace Club.



 **chez DIFINTEL-MICRO**



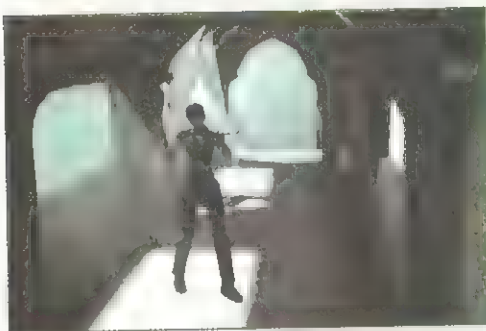
Renseigne-toi dans ta boutique Difintel!

N°1 du Jeu Vidéo/Multimédia en Europe !

[illegible]

Photos non contractuelles. Voir conditions au verso.

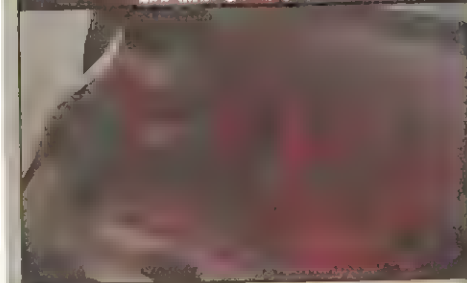
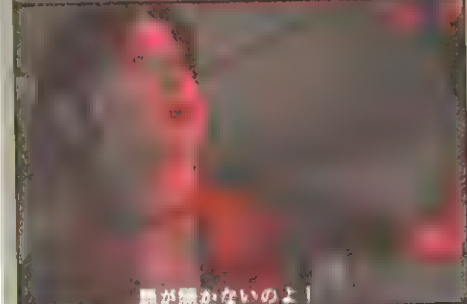
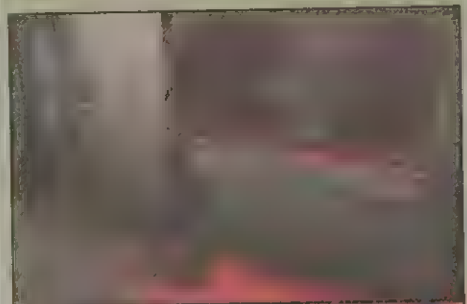
BIO HAZARD CODE VERONICA



Les zombies ont toujours apprécié Claire pour son sens de l'hospitalité et ses talents de danseuse.

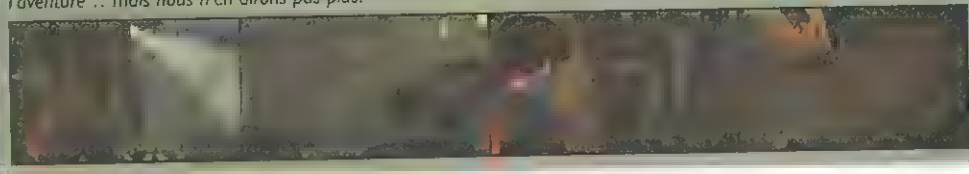
HORREUR ! MALHEUR !

« Tiens ? Pourquoi le système d'alarme vient de se déclencher ? Hein ! ? Qui êtes-vous ? Quoi ? Quoi ? Non, je ne comprends rien... et la porte est bloquée ? Quoi ? Je... Mon Dieu ! Pas le temps de m'attarder devant cette boucherie, ma vie avant tout ! »



LE BEAU LÉONARDO

Leonardo Di Caprio dans Code Veronica, qu'en pensez-vous ? Ainsi, le très poseur Steve Burnside, ancien prisonnier tout comme vous, viendra vous porter main forte à plusieurs reprises et sera même jouable pendant une courte période. Notez que son collier carcéral muni d'un émetteur devrait probablement jouer un rôle bien dramatique dans l'aventure... mais nous n'en dirons pas plus.



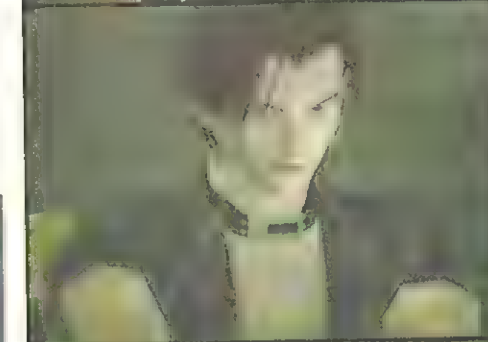
avec le décor - n'ont pas trouvé le chemin de la Dreamcast ! De ce que nous avons vu, l'ensemble semble excessivement classique mais il reste du temps pour améliorer tout ça...

CROISONS LES DOIGTS

Attention tout de même, pas de fausses frayeurs non plus. Il faut savoir que, depuis les sorties de Shenmue et Soul Calibur, nous connaissons la réelle puissance de la Dreamcast et nos exigences face aux super productions ont augmenté. Ainsi, nous attendions énormément ce premier Bio « nouvelle génération » et cette démo nous a fait voir de bons et de moins bons aspects. Toutefois, rappelez-vous qu'il ne s'agit là que d'une démo issue d'une version en développement ! Donc, si quelques points peuvent déranger, le sentiment général reste néanmoins plus que positif. Les lieux sont gigantesques, les graphismes font honneur à la Dreamcast et l'action paraît assez effrénée sans pour autant renier les phases de recherche. En outre, apprenez que ce volet contiendra deux aventures complètement différentes mettant en scène Claire ou Chris Redfield et que Léon devrait aussi faire une apparition. Clou de ce lugubre spectacle, par un extraordinaire tour de passe-passe (ils ont intérêt à trouver une excuse béton !), le très fantomatique Wesker reviendra d'entre les morts, histoire de se la jouer à nouveau avec quelques fioles de virus et ses lunettes de soleil ringardes ! En somme, si Bio Hazard Code Veronica ne devrait pas révolutionner le genre, le nouveau bébé de Capcom possède d'ores et déjà des charmes indéniables. De quoi satisfaire tous les joueurs.



Bien qu'un peu exagérés, les effets de vague de ce bassin sont particulièrement impressionnants.



TOUTES LES SORTIES DE CES PROCHAINS MOIS

La déferlante. Les affaires reprennent comme qui dirait ! Eh pas n'importe lesquelles, ce mois-ci, les gars. Plein de titres intéressants, à commencer par Kessen sur PlayStation 2, qui s'annonce décidément étonnant, suivi par un soupçon de Squaresoft avec Vagrant Story, et The Bouncer, un peu de Neo Geo Pocket, car il en faut pour tout le monde, mais aussi le très attendu Colin McRae Rally 2 qui dévoile de

nouvelles photos d'écran appétissantes. On y trouvera aussi de quoi faire baver les possesseurs de Dreamcast, avec un Rayman 2 magnifique, un Heroes of Might and Magic 3 stratégique, un V-Rally 2 énergique et encore un peu de PlayStation avec Resident Evil 3 et Colony Wars Red Sun. Et encore, je ne vous ai pas tout dit... Alors jetez-vous sur les pages qui suivent, y a plein de trucs intéressants !

Colin McRae Rally 2 [PS]	38
Colony Wars Red Sun [PS]	62
Heroes Might & Magic 3 [DC]	50
Kessen [PS2]	24
Neo Geo Pocket	34
Rayman 2 [DC]	40
Resident Evil 3 [PS]	58
Spirou [GBC] + Rayman [GBC]	54
Soul Reaver [DC]	44
Tenchu 2 [PS]	59
The Bouncer [PS2] + King of Fighter 99 [DC]	31
Vagrant Story [PS]	30



Made in Japan



Tous ces personnages à l'écran et presque aucun bug d'affichage : voilà qui est vraiment époustoufflant.

Dans quelques instants, tous ces soldats gérés en temps réel vont se battre.



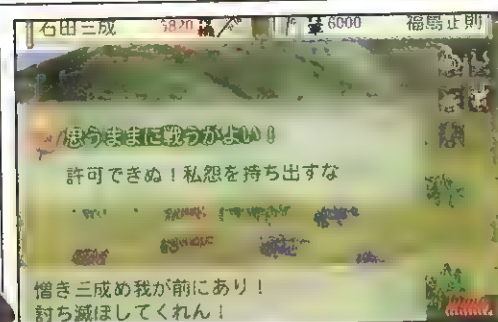
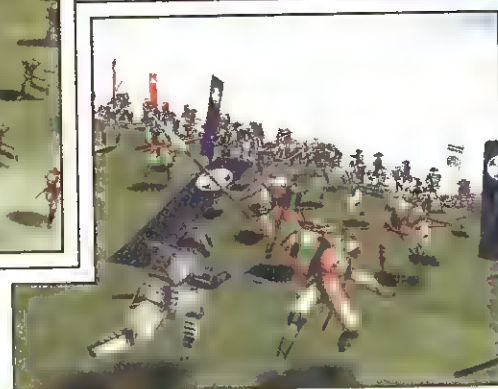
Kessen

Koei est un éditeur très connu pour ses simulations guerrières ultra pointues et graphiquement rébarbatives. Voulant changer cela, la firme japonaise offre un wargame-spectacle sur PlayStation 2.

Cest donc désormais officiel, Kessen fera partie de la dizaine (pour l'instant) de titres disponibles à la sortie de la PlayStation 2 au Japon. Rappelons brièvement ce que c'est Kessen. Jeu de stratégie en temps réel, il vous propose d'incarner l'un des grands seigneurs de guerre japonais, qui va devoir diriger d'autres clans afin d'asseoir sa suprématie dans tout le pays. Se déroulant quelques années avant 1600, le jeu vous proposera donc des milliers de soldats combattant à l'arme blanche et parfois l'arquebuse pour ceux qui auront pactisé avec les marins portugais. Pour commencer, il faudra choisir son camp, lors de la première bataille qui se déroulera à Sekigahara (l'équivalent de notre Gergovie ou de notre Waterloo). D'un côté, nous avons les armées de l'Est avec, leur tête, le visionnaire Oda Nobunaga qui souhaite unifier le Japon. De l'autre côté, nous avons les armées de l'Ouest, avec pour chef Mitsunari Ishida, dont les ambitions sont peut-être un peu plus personnelles. Le joueur choisira son camp et aidera ainsi l'une des deux parties à remporter la victoire.



Éditeur : Koei
Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : 4 mars 2000
Sortie en Europe : non communiquée

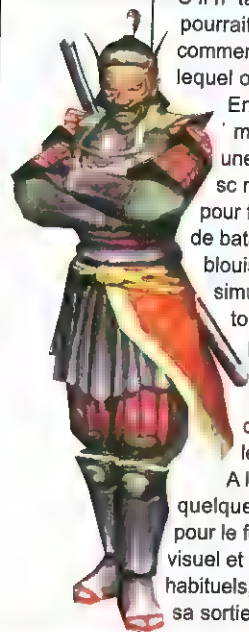


Messieurs, à mort !

Si il n'tait pas d'j mort, on pourrait dire que Kurosawa pourrait être mis au ch mage par un jeu pareil. On commence par un conseil de seigneurs de guerre durant lequel on d termine les strat gies mettre en place.

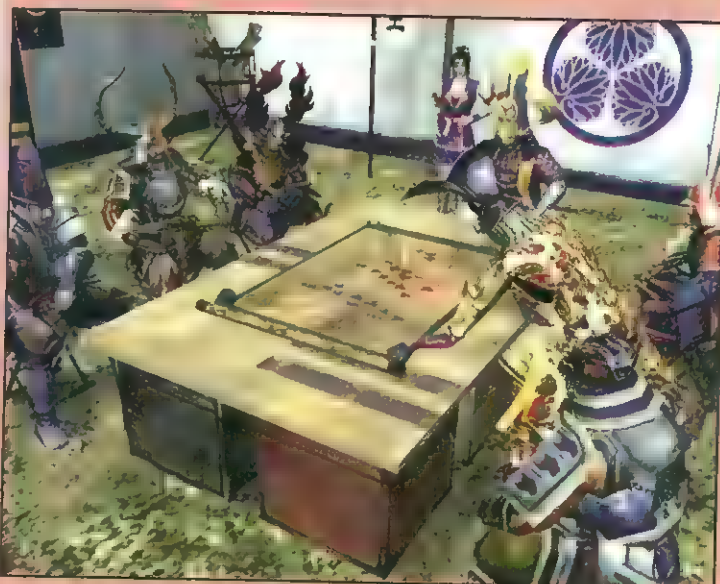
Ensuite, on assiste ce que Koei appelle un "mini-drama" et que nous d crirons comme tant une cut-scene permettant de faire avancer le scénario. Puis on passe en conseil de guerre et, pour finir, on part la guerre ! Une fois sur le terrain de bataille, la PlayStation 2 fait une d monstration blouissante de sa puissance, en animant simultanément plus d'une cinquantaine de soldats, tous en polygones. Bien entendu, le jeu a t pens dans une optique plus grand public, et m me si, historiquement, ce n'est pas tr s plausible, les seigneurs de guerre d tiendront quelques pouvoirs ou aptitudes particuli res qui les rendront plus puissants que le soldat moyen.

À l'identique, on se retrouvera avec, dans sa cour, quelques g n raux masqu s ou ninjas, pr sents plus pour le folklore que par respect pour l'Histoire. Tr s visuel et a priori plus facile d'acc s que les produits Koei habituels, Kessen devrait recevoir un bon accueil lors de sa sortie. On esp re en tout cas...

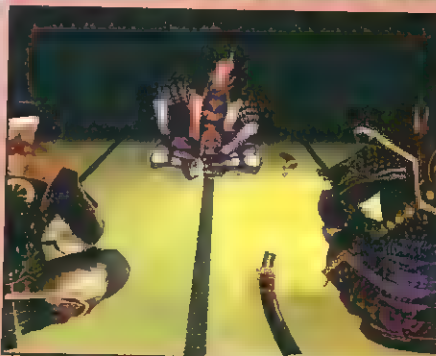


Discussions sérieuses

Pour mettre au point une stratégie, vous devrez convaincre des seigneurs neutres locaux de rejoindre votre cause. Puis, vous pourrez enfin réunir tous les shoguns présents pour leur soumettre votre stratégie de combat.



La vue aérienne est celle qui vous permet le mieux de vous repérer et de jauger les mouvements ennemis.



Koei offre un jeu d'un surprenant dynamisme

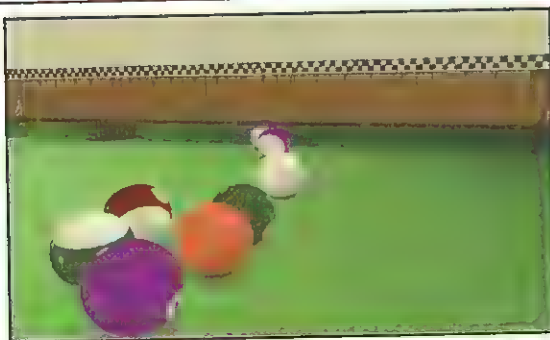


Pendant une bataille, il est possible de se promener tel un fantôme pour voir les actions de près.



Made in Japan

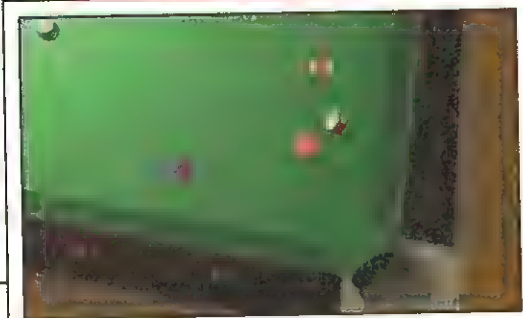
EX Billard



Il est possible de revoir une action sous différents angles

Des tables très fantaisistes sont aussi au programme.

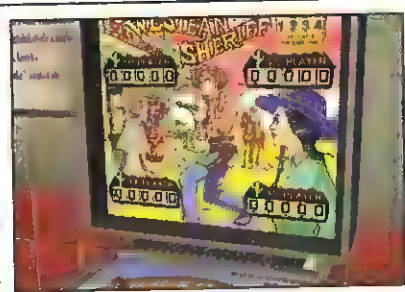
Editeur : Takara
Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : 4 mars 2000
Sortie en Europe : non communiquée



Un p'tit billard, c'est toujours sympa. Et ça le sera encore plus lorsque l'on voit la qualité de celui, qui nous est proposé sur PlayStation 2. Inutile de tourner autour du pot, vous savez tous ce qu'est ce sport dans lequel il est question de placer des sphères dans des creux grâce à des tiges (oui, j'en avais marre de faire des vannes « haha, boules, queue, trou »). Bien entendu, il faudra manipuler avec soin les sphères, et jouer savamment des lois physiques qui régissent ce monde pour parvenir à les faire entrer en un minimum de coups. La PlayStation 2 et sa grosse puissance de calcul (bien que le jeu eut été réalisable sur Dreamcast) nous offrent donc un jeu très proche de la réalité, à la fois beau et réaliste. Un jeu sympathique dans lequel nous aurons en plus quelques tables un peu fantaisistes, histoire de rire un peu. Ceci dit, va-t-on acheter une PS2 pour un billard ?

Editeur : Astrol
Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : 4 mars 2000
Sortie en Europe : non communiquée

American Arcade



Une vue très esthétique, mais peu jouable.

Un p'tit flipper, c'est sympa aussi. Mais par contre, c'est déjà plus rythmé et moins précis qu'un p'tit billard, vous l'admettez. Toujours grâce à la puissance de calcul de la PlayStation 2 (décidément) voici un jeu qui reproduit fidèlement 6 flippers différents. Parmi ces machines, trois d'entre elles sont des flippers classiques, et d'autres des flippers modernes, avec tout le tralala électronique de diodes possibles et imaginables. Il sera possible donc de choisir différents styles de tables afin de faire péter le score sur un type de flipper qui correspondra vraiment au joueur. Il sera possible (mais c'est déjà plus dur) de jouer en plaçant la caméra n'importe où, ou presque. On pourra donc bien sûr jouer légèrement décalé vers la droite ou la gauche, mais on pourra surtout, et c'est bien loufoque, jouer collé contre le flipper, ou carrément en vue subjective de flip. Le jeu, dispo à la sortie de la console, comprendra aussi quelques mini-jeux comme le bowling.



RETROUVEZ DANS LE PROCHAIN PLAYSTATION HORS SÉRIE

Un maximum de soluces...



© Square

Final Fantasy VIII

Medal of Honor



© DreamWorks Interactive



© Naughty Dog

Crash Team Racing



© Core Design

Tomb Raider 4 La Révélation Finale

ET AUSSI

Demain ne meurt Jamais,
Spyro 2,
Tony Hawk's Skateboarding

en vente chez tous les marchands de journaux à partir du 13 janvier 2000 pour 35 F seulement



Écoutez l'émission **Fun Attitude**
du lundi au vendredi de 18h à 20h et gagnez
2 fois 5 jeux d'un seul coup et d'un seul!

Au cœur de l'action

Avec les démonstrations Micromania



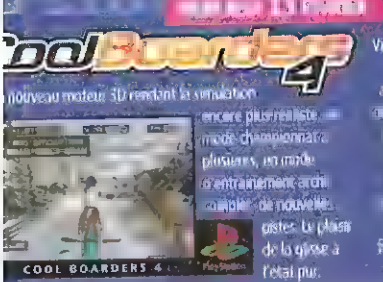
De nouveaux constructeurs européens, japonais et américains (400 voitures en tout), 20 circuits, 50 permis à passer, un mode rallye de toute beauté, des courses de côtes et le jeu à deux encore plus passionnant que jamais. Tout simplement un must!



Dans ce superbe jeu de plateforme, fusion du septième art et du ludique et qui privilégie l'action et l'aventure, vous incarnez Buzz l'éclair. Buzz doit courir, sauter, rebondir à travers 15 niveaux reproduisant les meilleures scènes du dessin animé, trouver de nouveaux jouets et tâcher de libérer Woody.



Détruire un avion, bombardier un camp militaire ou couler un bateau, de jour comme de nuit vous avez le choix des armes ainsi que de l'avion (F15, A10, MIG).



Vite l'il le client est pressé, amenez-le à destination le plus rapidement possible en utilisant tous les raccourcis. Il est permis ce jeu de course complètement déjanté est basé sur la série de la bande d'arcade Nibbles.

Tous les mercredis et samedis

dans tous les Micromania et sur écran géant un démonstrateur vous permet

de découvrir tous les coups,

toutes les techniques

et toutes les astuces des meilleurs jeux.



MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !



Gratuite avec le premier achat !

De nombreux privilèges avec la Megacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

Remise différée sur forme de Bon de réduction de 50 €
* Remise non applicable sur les consoles

Revenez vos anciens jeux et découvrez les nouveautés !
Micromania reprend* vos jeux PlayStation, Dreamcast et Nintendo 64. * Voir conditions à la caisse.

LES MICROMANIA

- | | | | |
|---|---|---|--|
| 1 MICROMANIA KIVIM
C. Carrefour Aubert
94000 Aubert
2 MICROMANIA LE MERLIN
C. Carrefour La Chapelle
75010 Paris | 11 MICROMANIA MONTMARTRE GARI
Boulevard Paris Montmartre - Niveau B/55.01
75019 Paris - Tél. 01 55 60 00 00
2 MICROMANIA MONTESSON
C. Carrefour - 78360 Montesson
01 30 93 93 93 | 11 MICROMANIA VAL DE FONTENAY
C. Carrefour Val de Fontenay
92120 Fontenay-sous-Bois - Tél. 01 35 35 35 35
15 MICROMANIA LA VALENTINE
C. Carrefour La Valentine - 12001 Marseille
01 47 85 75 75 | 15 MICROMANIA LE MERLIN
C. Carrefour Le Merlon - 92014 Malmaison
01 45 05 05 05
15 MICROMANIA ST-JEAN DE LA RUE
C. Carrefour Les Trois Fontaines
92120 Fontenay-sous-Bois |
| PARIS
5 MICROMANIA FORUM DES HALLES
rue des Piroettes - Niveau 2 - 75001 Paris - Tél. 01 45 05 05 05
5 MICROMANIA MONTMARTRE
26, rue de Richelieu - 75004 Paris - Tél. 01 45 45 45 45
5 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
allée des Champs - 84, av. des Champs-Élysées
5 MICROMANIA OPÉRA
passage des Princes - 5, boulevard des Capucines
5 MICROMANIA ITALIE 2
C. Carrefour Italie 2 - Niveau 2 - 75011 Paris
5 MICROMANIA TOUL
rue Saint-Lazare - 55008 Toul - Tél. 01 45 55 55 55 | RÉGION PARISIENNE
2 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIERE
C. Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière - Tél. 01 60 60 60 60
2 MICROMANIA VÉLIZY 2
C. Carrefour 2 - 78140 Vélizy - Tél. 01 34 34 34 34
2 MICROMANIA SAINT-QUENTIN
C. Carrefour - 78000 Saint-Quentin-en-Yvelines
01 30 43 25 25
2 MICROMANIA PLAISIR
C. Carrefour - 78470 Plaisir - Tél. 01 30 30 30 30
2 MICROMANIA LES ULIS
C. Carrefour - 91940 Les Ulis - Tél. 01 69 29 04 99 | 93 MICROMANIA EVRY 2
C. Carrefour 2 - 91022 Evry - Tél. 01 60 77 77 77
93 MICROMANIA LA DÉFENSE
C. Carrefour Les Quatre Toisons - Niveau 1 - 92800 Puteaux
01 47 75 55 55
93 MICROMANIA BEL-EST
C. Carrefour Bel-est - 93170 Bagnollet - Tél. 01 35 35 35 35
93 MICROMANIA PARINOR
C. Carrefour Parinor - Niveau 1 - 93006 Aulnay-sous-Bois
01 48 45 35 35
93 MICROMANIA ROSNY 2
C. Carrefour 2 - 93110 Rosny-sous-Bois
01 48 54 73 07 | 93 MICROMANIA LES ARCADES
C. Carrefour Arcades - Niveau Bas - 93000 Nanterre
01 41 43 04 25 10
93 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
C. Carrefour Grand Ciel - 94200 Ivry-sur-Seine - Tél. 01 47 47 47 47
93 MICROMANIA BELLE-ÉPINE
C. Carrefour Belle-Epine - Niveau Bas - 94560 Chelles - Tél. 01 47 47 47 47
93 MICROMANIA CRÉTEIL
C. Carrefour Créteil - Niveau Bas - 94000 Créteil - Tél. 01 47 47 47 47
93 MICROMANIA BERCY 2
C. Carrefour Bercy 2 - 94200 Créteil - Tél. 01 47 47 47 47
93 MICROMANIA CERGY
C. Carrefour Les 3 Fontaines - Niveau Bas - 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 66 81 |

NOUVEAU !

www.micromania.fr
 Pour tout savoir, à tout moment
 sur tous les jeux !

FLASH-INFO

L'information de dernière minute

INFORMATION

L'actualité des jeux, les démonstrations
 en magasin

AGE OF EMPIRES 2

Pour chaque nouveauté, nous effectuons un
 test : découvrez le verdict de nos testeurs et
 leur commentaire

ZONE MICROMANIA : Avec la Megacarte
 consultez en temps réel le prix de reprise des
 jeux, votre compte personnel, le total de vos
 avoirs, les coordonnées des Micromania

À LA UNE SUR

Allez directement à l'information
 PlayStation, Dreamcast, PC, GameBoy

CODES ET ASTUCE

Consultez dès maintenant et gratuitement
 17 000 codes, astuces, solutions ! Profitez
 gratuitement des solutions complètes
 des tops du moment : Crash Team Racing,
 Age of Empires 2, Final Fantasy 8

4000

40 nouveaux Zooms sur les meilleurs jeux du moment
 découvrir d'urgence !



OFFRE PRIVILEGE

Si vous n'avez pas encore
 d'accès internet, Micromania
 et Liberty Surf vous offrent
 en magasin votre kit d'accès
 gratuit à internet

GAGNEZ DES JEU

Votez, donnez votre avis,
 indiquez-nous les 3 jeux
 que vous voulez acheter...
 et gagnez peut-être
 chaque semaine vos jeux
 préférés ainsi que des Bons
 de Réduction de 50 F.

PROCHAINES SORTIES

Consultez en temps réel
 les dates de sortie de vos
 prochains jeux préférés et
 soyez prévenus par e-mail
 le jour même de leur
 disponibilité en magasin.

ÇA VIENT DE SORTIR

Consultez en temps réel
 les dernières nouveautés
 disponibles pour chaque
 Console et pour PC.

E-NEWS MICROMANIA

Soyez informé GRATUITEMENT chaque semaine
 de l'actualité du jeu vidéo par une e-news en nous
 communiquant simplement votre adresse e-mail.

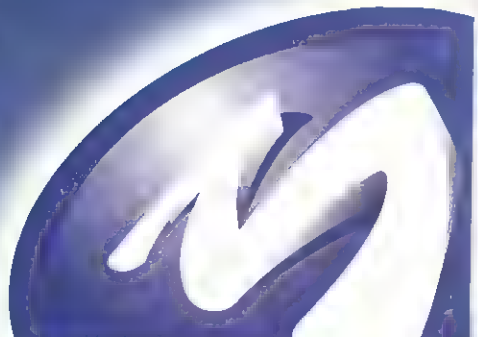
L'actualité de votre Micromania
 en instantané sur **www.micromania.fr**
 Informez-vous sur les promotions,
 les démonstrations, les événements
 qui ont lieu dans votre Micromania.

BOUVANCE

MICROMANIA CAP 3000
 Cap 3000 - RDC - 06700 St-Leu - Tél. 04 93 49 11 11
MICROMANIA NICE-ETOILE
 Nice-Etoile - Niveau 1 - 06000 Nice - Tél. 04 93 49 11 11
MICROMANIA VITROLLES
 Carrefour Vitrolles 13741 Vitrolles - Tél. 04 92 71 11 11
MICROMANIA AUBAGNE
 Auchan Bornéoul - 13400 Aubagne - Tél. 04 92 71 11 11
MICROMANIA DIJON
 La Toison d'Or - 21000 Dijon - Tél. 03 80 23 11 11
MICROMANIA TOULOUSE
 Carrefour - 31127 Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 21 11 11
MICROMANIA MONTPELLIER
 La Polygone - Niveau Haut - 34000 Montpellier - Tél. 04 67 21 11 11
MICROMANIA NANTES
 Beaulieu - 44000 Nantes - Tél. 02 41 21 11 11
MICROMANIA ORLÉANS
 Place d'Arc - 45000 Orléans - Tél. 02 38 21 11 11
MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
 Lane Commerce - 51300 Cormontreuil - Tél. 03 26 85 21 11

MICROMANIA NANCY
 C. Saint-Sebastien - 54000 Nancy - Tél. 03 83 37 11 11
MICROMANIA METZ SEMÉCOURT
 C. Semécourt - 57200 Metz-Semécourt - Tél. 03 87 51 11 11
MICROMANIA RONCÉ
 C. Auchan - 59223 Roncé - Tél. 03 83 41 11 11
MICROMANIA LEERS
 C. Auchan - 59115 Leers - Tél. 03 20 21 11 11
MICROMANIA EURLILLE
 C. Eurlille - Rez-de-chaussée - 59200 Lille - Tél. 03 20 21 11 11
MICROMANIA LILLE V2
 C. Villeneuve d'Ascq - 59650 Villeneuve d'Ascq - Tél. 03 20 21 11 11
MICROMANIA CITÉ-EUROPE
 C. Cité-Europe - 42231 Cappelles - Tél. 03 21 11 11 11
MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
 C. Auchan - 42950 Noyelles-Godault - Tél. 03 21 11 11 11
MICROMANIA STRASBOURG
 C. Place des Halles - Niveau Haut - 67000 Strasbourg - Tél. 03 88 12 11 11
MICROMANIA ILKERCH
 C. Auchan - 47000 Illerich - Tél. 03 90 40 21 11

MICROMANIA MULHOUSE
 C. Ile Neaube - 68110 Mulhouse Illerich - Tél. 03 83 37 11 11
MICROMANIA EULLY
 C. C. Grand-Ouest - 69130 Eully - Tél. 04 72 14 50 41
MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
 C. C. La-Part-Dieu - Niveau 1 - 69003 Lyon - Tél. 04 78 11 11 11
MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
 Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest - Tél. 04 78 11 11 11
MICROMANIA SAINT-GENIS
 C. C. Saint-Genis 2 - 69230 Saint-Genis - Tél. 04 78 11 11 11
MICROMANIA ANNECY
 C. Auchan-Epagny - 74330 Epagny - Tél. 04 50 41 11 11
MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
 C. C. St-Sever - 76000 St-Sever - Tél. 02 32 71 11 11
MICROMANIA MAYOT
 C. C. Mayot - 83000 Toulon - Tél. 04 93 21 11 11
MICROMANIA GRAND-VAR
 C. C. Grand-Var - 83160 La Valette du Var - Tél. 04 93 21 11 11
MICROMANIA AVIGNON
 C. C. Avignon - 84100 Avignon - Tél. 04 90 21 11 11



Made in Japan

Vagrant Story

La sortie du jeu tant attendu du créateur de Final Fantasy Tactics a été repoussée au mois de mars, mais comme on dit, « c'est reculer pour mieux sauter ».

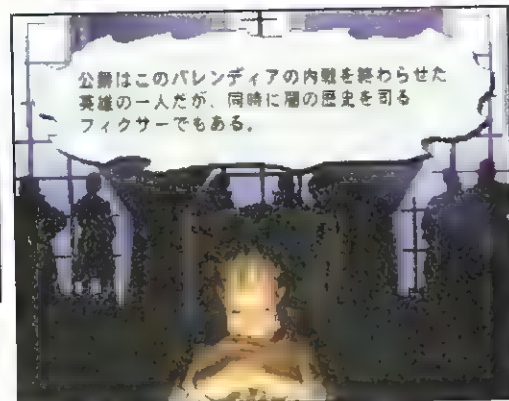


Éditeur : Square

Machine : PlayStation

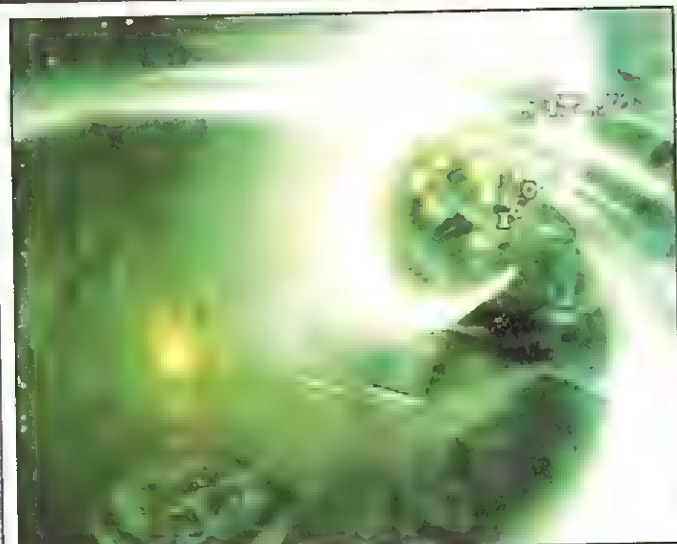
Sortie au Japon : mars 2000

Sortie en Europe : non communiquée

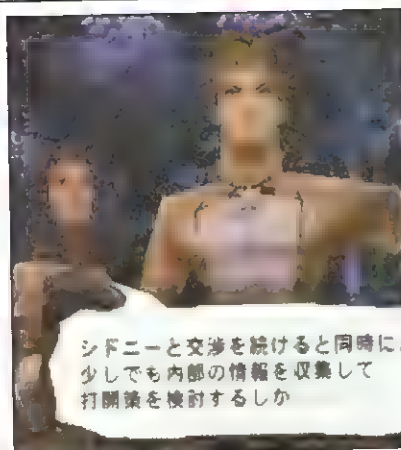


公敵はこのバレンディアの内戦を終わらせた英雄の一人だが、同時に闇の歴史を司るフィクサーでもある。

Les dialogues et autres cut-scenes sont pensés et mis en scène comme pour un véritable film.



Des effets graphiques superbes, la marque de fabrique de Square.



シドニーと交渉を続けると同時に、少しでも内部の情報を収集して打開策を検討するしか



L'aspect d'Ashley change selon l'équipement que l'on daigne lui mettre sur le dos. Protéger toutes les parties du corps est indispensable.

Vagrant Story retard ? L'occasion pour nous de revenir une fois encore sur ce titre tant attendu. Cette fois, nous allons vous présenter un peu plus en détail le système de combat original et déroutant. Tout d'abord, pour ceux qui ne le sauraient pas encore, Vagrant Story est un jeu d'aventure médiéval, qui met en scène Ashley, la poursuite de son ternel rival dans les ruines d'une cité en proie aux maléfices : Lea Monde. Le jeu se base donc sur des phases d'explorations semblables à Tomb Raider, avec cependant moins de liberté. Il faudra résoudre des énigmes pour libérer sa route mais aussi, bien sûr, combattre les créatures de Lea Monde. Et c'est là qu'intervient le nouveau système de ce jeu.

Face à un dragon, Ashley n'est pas en position dominante.

Paradoxalement, il sera plus facile de viser des parties de corps distinctes sur un très gros ennemi. Mais esquiver sera une autre affaire.



Combats déroutants

Nous ne sommes pas vraiment en face d'un jeu d'action, mais il ne s'agit pas non plus d'un système de combat à la RPG. Curieusement, on se retrouve entre les deux. Ashley, à chaque tour de combat, devra choisir où frapper, en analysant bien entendu l'armure de son adversaire. Si ce dernier n'engage pas un mouvement de contre, le coup sera porté au bon endroit. Mais il est possible pour l'ennemi de se protéger ou de bouger, ce qui annulera le coup ou le portera ailleurs. Bien évidemment, Ashley ou son ennemi pourront être vaincus sans perdre tous les HP (points de vie) de leur corps. Il suffira, par exemple, de recevoir trop de dommages aux jambes ou aux bras pour être immobilisé ou suffisamment handicapé pour devenir une proie facile. L'endroit à viser devient donc primordial au regard de la situation. À vous de savoir si vous préférez atteindre la tête ou les jambes. De même, il s'agira de protéger efficacement l'ensemble du corps pour éviter les mauvaises surprises. À sur une représentation très cinématique, Vagrant Story devrait surprendre ou dérouter, en mars prochain, ceux qui l'attendent avec impatience.



Made in Europe

Éditeur : Square/Dream Factory
Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : 4 mars 2000
Sortie en Europe : non communiquée

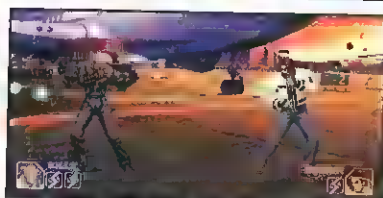
Bouncer



Bouncer, tout le monde ou presque en a d j entendu parler. Gollum et moi avons bien pris la t te aux autres membres de la r dac lors de notre retour du Tokyo Game Show en septembre dernier, o nous avions pu t ter de la b te. Il s agit toujours d un jeu de combat progressif, dans lequel les ennemis sont multiples et o il faut se d placer dans les d cors. Bien entendu, Playstation 2 oblige, l action ne se limitera pas frapper sans autre action. Tout sera ultra sc naris et le rendu sera proche de celui d un film. En effet, votre personnage ne sera pas seul et se battra contre les ennemis avec l aide de ses comparses, qui eux aussi pourront combattre en temps r el ses c t s. Face eux, une myst rieuse organisation terroriste qu ils sont seuls pouvoir arr ter. Encore tenu secret, ce titre devrait cependant faire parler de lui sa sortie.



**SNK et Sega,
une équipe
qui marche**

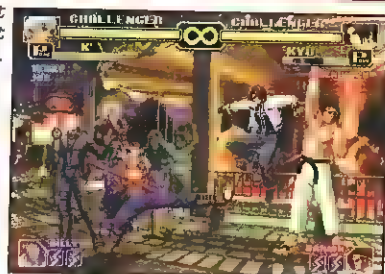


Les décors
entièrement en
3D bougent selon
les mouvements
des persos.



Éditeur : SNK
Machine : Dreamcast
Sortie au Japon : mars 2000
Sortie en Europe : non communiquée

Plusieurs persos peuvent
s'affronter simultanément
à l'écran.



King of Fighters 99

King of Fighters 99 avait innové avec son nouveau système de Strikers, qui permettait d'avoir une vraie-fausse équipe de quatre personnes. Il avait aussi innové en supprimant quelques personnages qui taient pourtant dans les précédentes versions, ce que n'avaient pas apprécié certains fans. C'est pourquoi la version Dreamcast proposera quelques petits ajouts qui raviront les fous furieux de la série, chez eux ou en arcade. Première nouveauté : les décors de fond. Entièrement refaits en 3D, ils sont désormais plus détaillés et bougent en changeant de structure selon les déplacements des personnages. Au niveau des personnages supplémentaires, on nous en promet quelques-uns, même si, pour l'instant, seuls deux d'entre eux sont connus : Billy Kane et Goro. Bien entendu, pour les champions, il sera possible de connecter la DC sur Internet et de comparer les scores ou de se mesurer d'autres joueurs. Vivement mars, tiens.



Made in Japan

Rayblade



Editeur : Winky Soft

Machines : PlayStation/Dreamcast

Sortie au Japon : non communiquée

Sortie en Europe : non communiquée



Rayblade: jeu de stratégie et d'aventure, sort simultanément sur Dreamcast et PlayStation. C'est le pari de Winky Soft, un studio plutôt habitué aux jeux PC.



Le mode aventure ravira les fans de dessins animés japonais



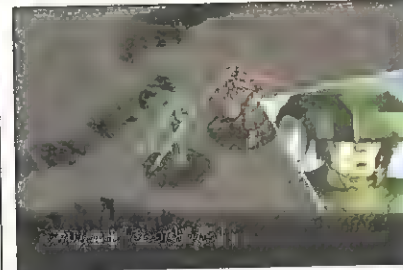
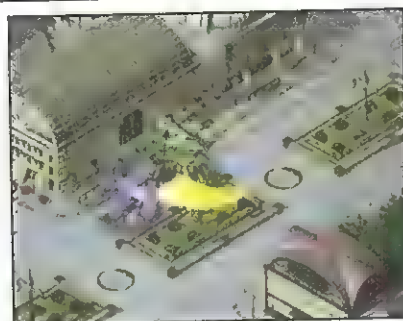
Si vous avez déjà eu votre bac, voilà une nouvelle qui ne va peut-être pas vous réjouir car, dans ce jeu, vous êtes un lycéen. Un lycéen du nom de Toya Kasumi (ah ben, oui, vous êtes aussi Japonais, tant qu'à faire), qui, un jour, est transporté mystérieusement, avec deux de ses camarades de classe, dans un monde étrange nommé Agaltia. Là, il deviendra un pilote de Seireiki, des robots géants qui remplacent avions et tanks lors des guerres entre royaumes. Bien entendu, il agira ainsi non seulement pour entrer chez lui, mais aussi pour aider les pauvres gens du royaume de Yolk, un petit pays opprimé par de grands empires. Très vite, Toya Kasumi va se révéler être un excellent pilote et s'avérera indispensable à l'accomplissement des plans de libération de Yolk. Si on vous avait dit que vous deviendriez tout ça un jour.

Dragon + stratégie

A la manière de Sakura Taisen dont il reprend le déroulement, Rayblade est un soft qui propose deux styles distincts de jeu. Le premier est un soft de stratégie dans lequel il faudra déplacer ses unités sur une carte et leur faire remplir des missions données. Le second, lui, est un jeu d'aventure/drague comme les Japonais savent si bien les faire. Dans cette partie, Toya Kasumi se balade librement et peut discuter avec la plupart des personnages présents. Et, pour finir le jeu, il devra parvenir à piloter Rayblade, un robot surpuissant dont on ne prend les commandes qu'à deux. Il va donc falloir trouver le bon partenaire parmi la douzaine de membres féminins (tant qu'à faire !) de l'équipe de la résistance. Un principe très japonais et une réalisation assez sobre font de ce produit un titre qui n'arrivera certainement jamais en France mais qui devrait toutefois constituer une curiosité bien typique du côté de l'import.



Les phases de combat se déroulent en 3D isométrique.



Les hommes présents sur le champ de bataille peuvent s'échanger des messages radio.

Made in Japan

Actualité Neo Geo Pocket

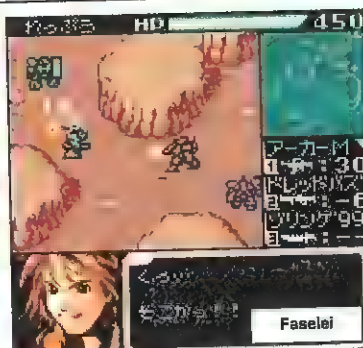
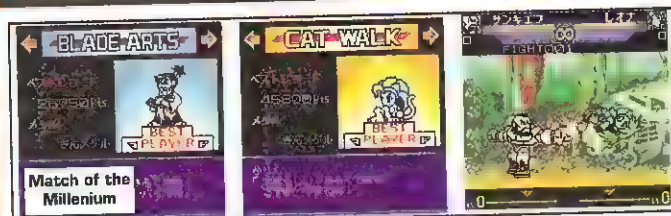
Éditeur : SNK
Machine : Neo Geo Pocket
Sortie au Japon : non communiquée
Sortie en Europe : non communiquée

Les écrans mignons ne font que masquer l'ardeur des combattantes.



SNK Gals Fighters

La Neo Geo Pocket n'est pas morte, malgré des ventes pas encore à la hauteur. Et pour vous prouver qu'on aime toutes les consoles, voici l'actualité de ce mois-ci.



Les menus proposent des options avancées tout en sachant rester simples et accessibles



SNK Gals Fighters

Ce mois-ci, quatre titres se détachent du lot, sur la petite portable de SNK. Le plus original d'entre eux est certainement **Match of the Millennium**. Continuant sur la rentable et très amusante idée de faire s'affronter les personnages de SNK et de Capcom, cette cartouche proposera un jeu multi-épreuves où s'affronteront les héros des deux éditeurs phares. Bien entendu, il y aura de véritables phases de combat, mais aussi des défis idiots, comme vous pouvez vous en apercevoir sur les diverses photos. Chaque personnage est représenté en SD, pour accentuer le côté comique de la chose, en attendant la version « sérieuse » SNK Vs Capcom sur Dreamcast pour bientôt. Cet été, peut-être ? Le second jeu est aussi un soft de combat avec cependant un petit côté aventure. Il s'agit de **SNK Gals Fighters**, mettant uniquement en scène les filles de la plupart des titres de baston de SNK. On retrouvera entre autres des personnages de Samourai Shodown, KoF et Last Blade. Un jeu destiné à un public féminin, a priori, puisqu'il y sera question de battre des adversaires pour récupérer des objets et des vêtements. Tout un programme !



© SNK



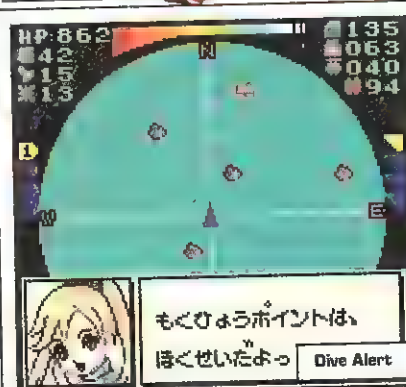
はやく、
たすけなさい！ Dive Alert

Le jeu est ultra scénarisé et propose un grand nombre d'événements

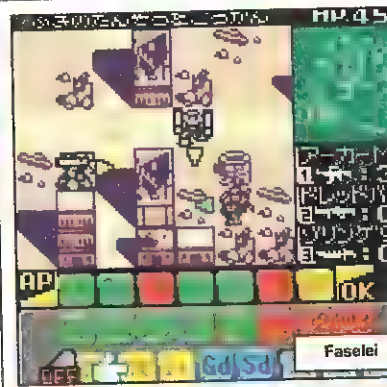
Wargame in the pocket !

Les deux titres suivants sont des créations de Sacnoth, la société qui a aussi produit Koudelka pour SNK. Le premier d'entre eux est un jeu dont on vous a déjà parlé, il y a quelques numéros. Il s'agit de **Dive Alert**, un soft de stratégie dans lequel le joueur incarne un pilote d'un petit sous-marin. Pour se repérer, un sonar et un périscope. Suspens et réflexion au programme pour ce titre qui, à la manière de Pokémon, existe en deux versions, pour deux fois plus de rebondissements. Le second titre, qui porte l'étrange nom de **Faselei**, est déjà un plus classique T-RPG à la sauce Front Mission 3. Vous êtes le pilote d'un robot nommé Toy Soldier et vous allez pouvoir faire montre de vos talents de tacticien dans trois modes différents : Commando mode, Mission mode et Taisen mode pour jouer contre un adversaire. De quoi satisfaire les adeptes de la Neo Geo Pocket.

SNK Gals Fighters



もくひょうポイント
ほくせいたよっ Dive Alert



Faselei

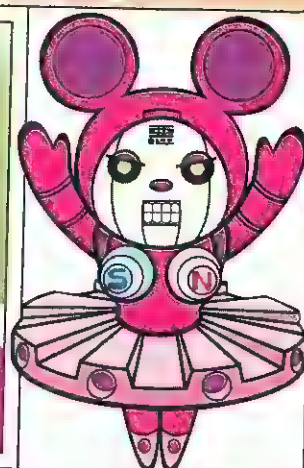
Dans le titre de SNK tout est fait pour attirer le joueur. Dites le contraire...

Made in Japan

Éditeur : **Genki**
Machine : **Dreamcast**
Sortie au Japon : **février 2000**
Sortie en Europe : **non communiquée**



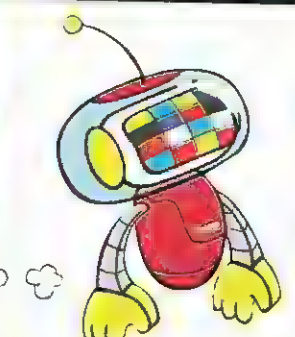
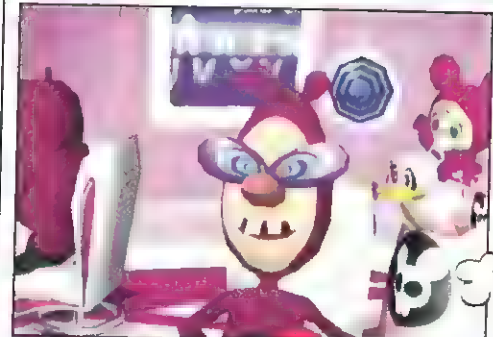
En inversant sa polarité, Nyu Nyu peut sauter plus haut.



Super Magnetic Nyunyu

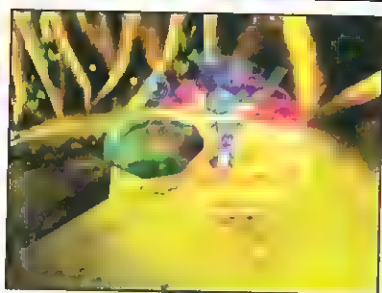
Comme une bonne surprise dans un planning de sorties un peu triste, Super Magnetic Nyunyu vient nous gratifier de graphismes acidulés et crée une bonne ambiance autour de la Dreamcast.

Comme l'indique le titre, tout tourne ici autour d'une histoire de magnétisme. C'est bien la peine de faire 10 ans de japonais... Tout commence lorsque dans un monde imaginaire, l'Infernal Trio lance son robot-ours en tutu géant (!) pour dévaster et prendre le contrôle du parc d'attractions voisin. Jusque-là rien d'anormal. Ne supportant pas la chose, le Professeur (c'est son nom) décide d'utiliser sa dernière création, le robot super-magnétique Nyu Nyu pour contrer l'ours en question. Voilà donc notre petit bonhomme parti dans le parc d'attractions corrompu par les méchants pour leur apprendre les bonnes manières. Avec un scénario de ce calibre, il ne fallait pas s'attendre à des miracles d'ingéniosité...

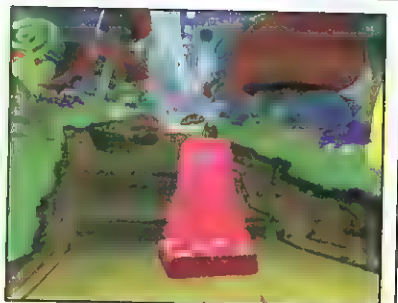


Nyu Nyu et la magie des polarités

L'avantage d'être un petit bonhomme magnétique comme Nyu Nyu, c'est que l'on peut inverser sa polarité à chaque instant. Nyu Nyu pourra donc devenir positif ou négatif à n'importe quel instant du jeu, ce qui lui permettra d'apporter un peu de nouveautés à un titre de plate-forme en 3D qui pouvait paraître très classique au premier abord. Dans le parc d'attractions composé de quatre niveaux (la jungle, les ruines, le far west et enfin le futur), de nombreux ennemis attendent le petit Nyu Nyu. Pour les combattre, il n'aura qu'une seule solution : adapter sa polarité à celle des ennemis. Ennemi rouge = positif, ennemi bleu = négatif. S'il utilise la bonne polarité, les ennemis iront valdinguer au loin, mais s'il se trompe, ils seront irrésistiblement attirés vers lui, et lui causeront des dommages. De la même manière, il changera de polarité pour sauter plus haut ou s'accrocher à divers objets, bleus ou rouges. En tout cas, on ne pourra pas reprocher à ce titre de manquer d'innovations. Un bon point pour lui. Un petit jeu bien sympathique que nous devrions recevoir du Japon d'ici peu.



Nyu Nyu chasse les ennemis rouges avec un champ de polarité rouge. Facile, non ?



ESPACE3 GAME'S

NEW

ME COMMANDER		
MULTIPOINT	249 F	SIDE WINDER PAD 249 F
THROTTLE	399 F	VOLANT PUMA GT 299 F
ATOR 16Mb	995 F	VOLANT + PEDALIER 499 F
ATOR 32Mb	1699 F	RETOUR DE FORCE

SAMSUNG DVD 709 LECTEUR

2990 F

LISTE DES FILMS DISPONIBLES SUR SIMPLE DEMANDE

FFRET FRIENDS SAISON 4	399 F	LES AILES DE L'ENFER	169 F
FFRET FRIENDS SAISON 5	399 F	LES VISITEURS 2	169 F
		LEON	189 F
JOURS, 7 NUITS		179 F	169 F
MM		179 F	169 F
7 GOLDEN EYE		169 F	169 F
AMAGEDDON		169 F	169 F
AD BOYS		169 F	169 F
ENVENUE A GATTACA		169 F	169 F
ACKDRAFT		169 F	169 F
RARE TAMBOUR		169 F	169 F
EMAIN		169 F	169 F
MEURT JAMAIS		169 F	169 F
ESPERADO		169 F	169 F
UNE		169 F	169 F
ODZILLA		169 F	169 F
A. CONFIDENTIAL		169 F	169 F
ARME FATALE 4		169 F	169 F
ASSOCIE DU DIABLE		169 F	169 F
HOMME AU MASQUE DE FER		169 F	169 F
E CINQUIEME KLEMENT		169 F	169 F
E DINER DE CONS		169 F	169 F
E MASQUE DE ZORRO		169 F	169 F
E ROI LION 2		169 F	169 F
E SYNDROME		169 F	169 F

GAME BOY

ONSOLE GAME BOY POCKET COULEUR	349 F
ONSOLE GAME BOY POCKET ECRAN COULEUR	499 F
ONSOLE GAME BOY BASIQUE COULEUR	269 F
AME BOY CAMERA	199 F
MPRIMANTE	399 F

720° SKATE BOARDING (CO)	199 F	PAC-MAN	199 F
ARMORINES (CO)	199 F	+ PAC PANIC (NB/CO)	199 F
ASTEROID (CO)	249 F	PAPYRUS (CO)	229 F
BATTLE SHIP (CO)	199 F	PITFALL (CO)	199 F
BOMBERMAN QUEST (CO)	199 F	POKEMON ROUGE (CO)	229 F
BRAIN DRAIN	99 F	POKEMON BLEU (CO)	229 F
BREAK OUT (CO)	149 F	POOL BILLARD (CO)	249 F
BUST A MOVE 3	149 F	POP UP	99 F
CAESAR PALACE 2 (CO)	199 F	POWER QUEST (CO)	249 F
CARMAGEDDON (CO)	249 F	QUEST FOR CAMELOT (CO)	249 F
CAT WOMAN (CO)	229 F	RAMPAGE 2 (CO)	229 F
CENTPEDE (CO)	169 F	RAT RESERVOIR (CO)	149 F
CHESSMASTER 2 (CO)	199 F	R-TYPE DX (CO)	229 F
CRAZY BIKERS (CO)	249 F	READY 2	229 F
CUTTHROAT ISLAND	99 F	RUMBLE BOXING (CO)	229 F
DAFFY DUCK (CO)	229 F	RONALD V-FOOTBALL (CO)	249 F
DEFENDER + JOUST (CO)	199 F	SILICON VALLEY (CO)	169 F
DUKE NUKEM (CO)	199 F	SPAWN (CO)	229 F
EARTH WORM J.M. 3D (CO)	199 F	SPEEDY GONZALES (CO)	249 F
FIFA 2000 (CO)	229 F	SPY HUNTER	229 F
FOURMIZ (CO)	149 F	+ MOON PATROL (CO)	229 F
FROGGER (CO)	199 F	SUPER MARIO BROS (CO)	169 F
GEX CONTRE DR REZ (CO)	229 F	STREET FIGHTER ALPHA (CO)	199 F
HALLOWEEN RACER (CO)	129 F	STAR WARS RACER (CO)	99 F
KILLER INSTINCT	199 F	TARZAN	229 F
KLJSTAR (CO)	199 F	TARZAN (CO)	229 F
KNOCKOUT KINGS 2000 (CO)	229 F	TETRIS DE LUXE (CO)	169 F
LA BELLE ET LA BETE (CO)	199 F	THE MUPPETS (CO)	199 F
LOGICAL (CO)	199 F	TOM ET JERRY (CO)	199 F
LOONEY TUNES (CO)	229 F	TONY HAWK	199 F
MARIO GOLF (CO)	199 F	SKATEBOARDING (CO)	249 F
MAYA (CO)	199 F	TOY STORY 2 (CO)	249 F
MEN IN BLACK (CO)	249 F	TRACK'N FIELD	229 F
MICKY RACING (CO)	229 F	DECATHLON (CO)	199 F
MICROMACHINES 1 ET 2 (CO)	229 F	TURK RAGE WARS (CO)	249 F
M.S.S. PAC-MAN	199 F	V-RALLY (CO)	249 F
+ SUPER PAC-MAN (NB/CO)	199 F	WARIO LAND 2 (CO)	229 F
MONTEZUMA (CO)	199 F	WORMS ARMAGEDDON (CO)	229 F
MOTOCROSS (CO)	229 F	WWF ATTITUDE (CO)	229 F
NHL 2000 (CO)	229 F	YODA STORIES (CO)	229 F
ODDWORD L'EXODE D'ABE (CO)	199 F	ZELDA (CO)	249 F

2 ECRANS (PO)	69 F
ACTION REPLAY PROFESSIONNEL	229 F
ALIM. + LOUPE + SACOCHE (CO OU PO)	99 F
ALIM. + BATTERIE (CO OU PO)	99 F
ALIM. + LOUPE + SACOCHE + LINK + BATTERIE (CO)	149 F
CABLE LINK	39 F
CARTE MEMOIRE	199 F
KIT DE VIBRATION	129 F
LOUPE AVEC LUMIERE	39 F

AGE OF EMPIRE 1	349 F
AIRPORT 2000 N°2	299 F
ASTERIX ET ORELIX CONTRE CAESAR	299 F
BATTLEZONE 2	299 F
CAESAR PALACE 2000	299 F
CANAL + FOOTBALL 2000	299 F
HAIRATAN	369 F
DARK PROJECT: LA GUILDE DES VOLEURS	139 F
DIABLO 2	349 F
DRACULA: RESURRECTION	349 F
DRIVER	329 F
ENTRAINEUR 3 (add-on)	199 F
FFRET 2000	329 F
FIGHTING FORCE 2	369 F
FINAL FANTASY VIII	369 F
FLIGHT SIMULATOR 2000	429 F
FLIGHT SIMULATOR PRO 2000	499 F
GABRIEL KNIGHT 3	329 F
GUERRILLA JAGGED ALLIANCE 2	329 F
HYA 2	329 F
HALF LIFE	349 F
HALF-LIFE EXPANSION: OPPOSING	199 F
HEROES III	199 F

NEW

COFFRATS

ALBATOR 7 (vol.)	449 F
ALBATOR 7B	449 F
CAPITAINE FLAM Partie I (6 vol.)	389 F
CAPITAINE FLAM Partie II (7 vol.)	449 F
COBRA 7 (vol.)	449 F
DBZ Série TV (8 vol.) PARTIE	449 F
EMPIRE DES CINQ	449 F
KEN LE SURVIVANT Série TV (8 vol.)	449 F
LES MYSTERIEUSES CITES D'OR (7 vol.)	449 F
ROBOTTECH 1	449 F
SAINT-SEYA: Le Sanctuaire (8 vol.)	449 F
SAN KU KAI (9 vol.)	449 F
TOM SAWYER 1	399 F
X-OR PARTIE 1	

IMPERIUM GALACTICA 2	349 F
LES 24 HEURES DU MANS	249 F
LES FOURMIS	329 F
LNF MANAGER 2000	369 F
MUSIC 2000	329 F
NBA LIVE 2000	369 F
NHL 2000	349 F
PHARAON	349 F
QUAKE 3 ARENA	329 F
RAINBOW SIX: EDITION SPECIALE	369 F
RESIDENT EVIL 3	359 F
REVENANT	199 F
SETTLERS 3: AMERZONE	349 F
SUPERBIKE 2000	349 F
SWAT 3	349 F
TINTIN AU TEMPLE DU SOLEIL	369 F
THE NOMAD SOUL	349 F
THREME PARK WORLD	349 F
TOMB RAIDER 4	349 F
ULTIMATE ONLINE SECOND AGE	199 F

MANGAS FILMS

ALBATOR 64 (vol. 1 à 7)	99 F
ALBATOR 78 (vol. 1 à 7)	129 F
BLUE SEED vol. 1 à 9	129 F
CAPITAINE FLAM (vol. 1 à 13)	99 F
COBRA (vol. 1 à 10)	99 F
DRAGON BALL Z GT (vol. 1 à 5)	129 F
EMPIRE DES CINQ (vol. 1 à 4)	99 F
ESCAFLOWNE (vol. 1 à 6)	129 F
KEN LE SURVIVANT LE FILM	99 F
KEN 2 vol. 1	129 F
KEN 2 vol. 2	129 F
LES CHRONIQUES DE LA GUERRE DE LODOSS (vol. 1 à 6)	129 F
LES MYSTERIEUSES CITES D'OR (vol. 1 à 10)	99 F
NEON GENESIS EVANGELION (vol. 1 à 9)	129 F
STREET FIGHTER 2 (vol. 1 à 9)	99 F
ULYSSE 31 (vol. 1 à 4)	99 F
X-OR (vol. 1 à 15)	99 F

VENTE A L'UNITE

69 F pièce 3 achetées 1 gratuit

3 DO

ALONE IN THE DARK 2

ALONE IN THE DARK
BATTLE SPORT
CORPSE KILLER
DOOM
FIFA SOCCER
FLYING NIGHTMARE
HELL
IMMERCENARY
INCREDIBLE MACHINE
IRON ANGEL
KING DOM: THE FAR REACHES
PEEBLE BEACH GOLF
PGA TOUR GOLF 96
PSYCHIC DETECTIVE
RETURN OF FIRE
RISE OF THE ROBOT
SAMPLER 2 + 10 DEMOS
+ TEST MEMOIRE 15 MN
SHOCK WAVE 1

SNOW JOB
SPACE HULK
SPACE PIRATE
STAR BLADE
STATION INVASION
STELLA 7
STRIKER
SYNDICATE
TOTAL ECLIPSE
VIRTUOSO
WHO SHOT JOHNNY ROCK
WING COMMANDER 3
ZNADNOST

MANETTE TURBO & BOUTONS
ADAPTATEUR MANETTE SNIN
FLIGHT STICK (SIMULATION)

NEO GEO

NEO GEO CD

CONSOLE	1990 F
AERO FIGHTER 2	199 F
FIRE SUPPLEX (3 COUNT BOUNT)	199 F
GALAXY FIGHT	199 F
KING OF FIGHTER 96 COLL.	99 F
KING OF FIGHTER 97	199 F
KING OF FIGHTER 98	299 F
KING OF FIGHTER 99	399 F
POWER SPIKES	149 F
RAGNAGARD	199 F
SUPER SIDEKICK 2	199 F
TWINCKLE STAR SPRITES	199 F
VIEW POINT	199 F

NEO GEO POCKET

CONSOLE	34
BASEBALL STAR	1
CHERRY MASTER	1
KING OF FIGHTER R1	1
NEO GEO CUP FOOT	1
PUZZLE	1
SAMOURAI SHADOWN	1
TENNIS	1

NEO GEO CARTOUCHE

CONSOLE	19
METAL SLUG X	16
KING OF FIGHTER 99	23

AUTRES

GAME GEAR + 1 JEU
JAGUAR

Syndicate

449 F

Theme park

49 F

49 F

MEGADRIVE
NEC CD
SUPER NINTENDO

LISTE DES JEUX DISPONIBLES SUR DEMANDE
LISTE DES JEUX DISPONIBLES SUR DEMANDE
LISTE DES JEUX DISPONIBLES SUR DEMANDE

ESPACE 3 GAMES

PLAYSTATION

JEUX USA		JEUX JAP	
FINAL FANTASY VII	129 F	FINAL FANTASY VII	129 F
LISTE ET DATES DE SORTIE SUR DEMANDE			
JEUX EUROPEENS		JEUX JAP	
ACE COMBAT 3	349 F	FINAL FANTASY VIII	349 F
ARMY MEN 3D	399 F	FORMULA ONE 99	349 F
ARMY MEN AIR ATTACK	399 F	G-POLICE 2	299 F
ASTERIX LE FILM	349 F	GRAND TURISMO 1	349 F
ATLANTIS	299 F	GTA 2	349 F
BLOODY ROAR 2	349 F	GUNGEON	349 F
BUGS BUNNY + GUIDE	349 F	HOT WHEELS TURBO RACING	349 F
BUG'S LIFE ACTIVITY CENTRE	299 F	HUGO 2	349 F
CAESAR PALACE 2000	329 F	ISS PRO EVOLUTION	349 F
CAPCOM GENERATION	299 F	J-MADDER 2000	349 F
CELESTINE	199 F	JAMES BOND	349 F
CHESMASTER 2	349 F	DEMMAIN NE MEURT JAMAIS	349 F
CHINE	349 F	JIMMY WHITE'S CUEBALL 2	349 F
CONSTRUCTOR + MEMO	249 F	KNOCK OUT KINGS 2000	349 F
COOL BOARDERS 4	349 F	JAMERZONE	349 F
CRASH TEAM RACING	349 F	LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER	349 F
CROC 2	349 F	LEGEND OF KARTIA	349 F
JBZ FINAL BOUT	349 F	LEGEND OF LEGALIA	349 F
JINO CRISIS	349 F	LEGO ROCK RAIDERS	349 F
JOYRIS	349 F	LEGO RACERS	349 F
JOYRIS	349 F	LES SCHTROUMPS	349 F
JUNE 2000	349 F	MARVEL VS CAPCOM	349 F
ARTH-WORM JIM 3D	349 F	MARVEL VS STREET FIGHTER	349 F
ICW HARDWARE REVOLUTION	349 F	MEDAL OF HONOUR	349 F
GYPT	349 F		

JBZ FINAL BOUT	369 F	LEGACY OF KAIN: SOUL REAPER	369 F
JOJO CRISIS	249 F	LEGEND OF KARTA	299 F
JOSHWOR.D NOIR	369 F	LE MANS	349 F
DISNEY MAGICAL TERMS	349 F	LE MONDE DES BLEUS	349 F
DRIVER	299 F	LEGEND OF LEGALIA	249 F
DREAMSTORY	299 F	LEGO ROCK RAIDERS	329 F
ARTH-WORM JM 3D	349 F	LEGO RACERS	329 F
ICW HARDCORE REVOLUTION	369 F	LES SCHRUMPFES	349 F
GYPT	299 F	MARVEL VS CAPCOM	329 F
		MARVEL VS STREET FIGHTER	299 F
		MEDAL OF HONOUR	369 F

PLAYSTATION		COMPRESSEUR CARTE MEMOIRE	99 F	CARTE MEMOIRE	149 F
+ DUAL SHOCK		ACTION REPLAY	149 F	C. MEMOIRE 128 BLOCS	149 F
+ 100 F de bon d'achat		PROFESSIONNEL V7 + K7	299 F	PACK DE VIBRATION	99 F
(2 bons d'achat de 50 F non cumulable à valoir sur achat de plus de 500 F (hors console))		2 NANETTES SANS FILS	249 F	PRISE PERITEL RGE	99 F
VOLANT MAD CATZ DUAL FORCE		2 MAN. DUAL FORCE SANS FILS	349 F	RALLONGE MANETTE	49 F
VOLANT MAD CATZ LICENCE SONY		F ADAPTATEUR MULTIJOUEURS	99 F	RANGE CD COULEUR	49 F
VOLANT net labs + C.PSX		199 F CABLE DE LIAISON	99 F	BAR SIMULATION + VIRREUR	149 F
VOLANT MC 2		590 F GAME BOOSTER	149 F	UG-A BOX	249 F
PISTOLET		199 F MANETTE TURBO	49 F	VIRTUAL GUN	249 F
SIEGE RACQUET		199 F MANETTE DUAL SHOCK	99 F	SOURIS	99 F
		799 F MANETTE ANALOGIQUE	99 F		

PROMO FAX		MEUBLE DE RANGEMENT		74 F
JEUX NEUFS JAPONAIS				
LISTE ET DATES DE SORTIE SUR DEMANDE				
BUST A MOVE 2		149 F	FORMULA ONE 98	149 F
C.C. ALERTE ROUGE		149 F	FORSKEN	99 F
C.C. MISSION TESLA		149 F	G-POLICE	149 F
COLIN MCRAE RALLY		149 F	GRAND TURISMO	149 F
COOLBOARDERS 2		149 F	GTA	149 F
COUPE DU MONDE 98		149 F	GUARDIAN OF DARKNESS	149 F
CRASH BANDICOOT 2		149 F	HEART OF DARKNESS	149 F
CROC		149 F	IRON BLOOD	149 F
DIABLO		149 F	ISS PRO	99 F
DIE HARD TRILOGY		149 F	JONAH LOMU RUGBY	149 F
DOOM		149 F	LEGACY OF KAIN	149 F
DREAMS		149 F	MAGIC CARPET	149 F
FIFA SOCCER 98		149 F	MAGIC THE GATHERING	149 F
FINA. FANTASY 7		149 F	MDK	149 F
FORMULA ONE 97		149 F	MEDIEVIL	149 F
			MICROMACHINES VS	149 F
			MONACO GP 1	99 F
			MORTAL KOMBAT TRILOGY	149 F
			MOTO RACER	149 F
			MUSIC	149 F
			NASCAR 99	149 F
			NBA LIVE 99	149 F
			NHL 99	99 F
			ODD WORLD: L'EXODE D'ARE	149 F
			POCKET FIGHTER	149 F
			POPULOUS	149 F
			RASCAL	99 F
			RAYMAN	99 F
			RESIDENT EVIL 1	149 F
			REVOLUTION X	99 F
			ROCKIN' ROLL RACING 2	99 F
			SMALL SOLDIERS	99 F
			STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA 160 F	149 F
			SCUL BLADE	149 F
			TAL FU	149 F
			TAIL CONCERTO	149 F
			TECHNI	149 F
			TEKKEN 3	149 F
			TEST DRIVE 5	99 F
			TIME CRISIS	149 F
			TOKA TOURING CAR 2	149 F
			TOMB RAIDER 2	149 F
			VANDAL HEART	99 F
			VIRUS	149 F
			WHY WARRIOR	149 F

CONSOLE						DREAMCAST	
DREAMCAST							
+							
MANETTE ET MODEM							
1690 F							

SATURN		DYNAMITE COP 2		379 F	READY TO RUMBLE 2	379 F	TIE OFF	379 F
AU CHOIX JEUX NEUFS		ICW HARDWARE REVOLUTION		379 F	RED DOG	379 F	TOY COMMANDER	379 F
SATURN EN PROMO A 99 F		FIGHTING FORCE 1		379 F	RESIDENT EVIL 2	379 F	TRICKSTYLE	379 F
		HOUSE OF THE DEAD 2		379 F	ROADSTERS	379 F	UEFA STRIKER	379 F
		JIMMY WHITE'S CUEBALL 2		379 F	SEGA RALLY 2	379 F	VIGILANTE 8 SECOND OFFENSE	379 F
		MARVEL VS CAPCOM		379 F	SHADOW MAN	379 F	VIRTUA FIGHTER 3	379 F
		MILLENNIUM SOLDIER		379 F	SLAVE ZERO	379 F	VIRTUA FIGHTER 3 2000	379 F
		MONACO GRAND PRIX 2		379 F	SPEED DEVIL	379 F	WORLD WIDE SOCCER 2000	379 F
				379 F	SONIC ADVENTURE	379 F	WORMS ARMAGEDDON	379 F
				379 F	SOUL CALIBUR	379 F	ZOMBIE REVENGE	379 F
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
				379 F				
</								

GRID RUN	NBA LIVE 97				
HEXEN	NBA LIVE 98				
H OCTANE	NHL POWERPLAY				
IRON MAN	SHOCK WAVE				
J.MADDEN 98					

CONSOLE DREAMCAST			MANETTE ET MODEM	
1690 F				
SATURN				
AU CHOIX JEUX NEUFS SATURN EN PROMO A 99 F				
ARMY MEN	349 F	FINAL FANTASY VII	129 F	
CAESAR PALACE 2000	349 F	FINAL FANTASY VIII	349 F	
CRAZY TAXI	349 F	FORMULA ONE 99	349 F	
DEADLY SKIES	349 F	G-POLICE 2	299 F	
DYNAMITE COP 2	349 F	GRAND TURISMO 1	349 F	
ICW HARDWARE REVOLUTION	349 F	GTA 2	349 F	
FIGHTING FORCE 1	349 F	GUNGEON	349 F	
HOUSE OF THE DEAD 1	349 F	HOT WHEELS TURBO RACING	349 F	
JIMMY WHITE'S CUEBALL 2	349 F	HUGO 2	349 F	
MONACO GRAND PRIX 2	349 F	ISS PRO EVOLUTION	349 F	
SOUL CALIBUR	349 F	J-MADDER 2000	349 F	
SOUL FIGHTER	349 F	JAMES BOND	349 F	
SOUL REAVER	349 F	DEMMAIN NE MEURT JAMAIS	349 F	
SOUTH PARK LUV SHACK	349 F	JIMMY WHITE'S CUEBALL 2	349 F	
STREET FIGHTER ALPHA 3	349 F	KNOCK OUT KINGS 2000	349 F	
SUZUKI ALSTARE RACING	349 F	JAMERZONE	349 F	
THE OFF	349 F	LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER	349 F	
TOY COMMANDER	349 F	LEGEND OF KARTIA	349 F	
TRICKSTYLE	349 F	LE MONDE DES BLEUS	349 F	
UEFA STRIKER	349 F	LEGEND OF LEGALIA	349 F	
VIRTUA FIGHTER 3	349 F	LEGO ROCK RAIDERS	349 F	
VIRTUA FIGHTER 3	349 F	LEGO RACERS	349 F	
WORLD WIDE SOCCER 2000	349 F	LES SCHTROUMPS	349 F	
WORMS ARMAGEDDON	349 F	MARVEL VS CAPCOM	349 F	
ZOMBIE REVENGE	349 F	MARVEL VS STREET FIGHTER	349 F	
		MEDAL OF HONOUR	349 F	

JEUX EUROPEENS		MARIO PARTY		369 F	
1080° SNOWBOARDING	369 F	MICRO MACHINE TURBO	399 F	SUPER MARIO KART 64	249
ARMY MEN		NASCAR 99	349 F	SUPER CROSS 1999	249
SARGES HEROES	399 F	NBA 2000	449 F	SUPER SMASH BROS	449
BATTLETANK	169 F	NBA JAM 2000	399 F	TONIC TROUBLE	399
GLOBAL ASSAULT	399 F	NBA PRO 99	399 F	TOY STORY 2	399
BUG'S LIFE	399 F	NHL PRO 2000	429 F	TURK 2	399
BUST A MOVE 2	299 F	QUAKE 2	399 F	TURK RAGE WARS	299
CASTLEVANIA 3D	399 F	RAYMAN 2	279 F	VIGILANTE 8 2ND OFFENSE	399
CASTLEVANIA 2	429 F	READY TO RUMBLE 2	399 F	WICH MATHEM	399
DIDDY KONG RACING	299 F	RESIDENT EVIL 2	449 F	WOLF ATTITUDE	449
DONKEY KONG 64	499 F	SHADOWGATE	399 F	WOLF WARZONE	429
DREAMSTORY	399 F	SHADOWMAN	399 F	WORMS ARMAGEDDON	399
		SOUTH PARK RALLY	399 F	XENA LA GUERRIERE	399
		SOUTH PARK LIV SHACK	429 F	ZELDA	399

ENTE PAR CORRESPONDANCE		ESPACE 3		GAME'S		GAME'S		GAME'S	
TEL: 03.20.90.72.22		PARIS		REGION PARISIENNE		NORD		AUTRES	
TEL: 03.20.90.72.32		RIVOLI		EARLY 2		DOUAI		LENS	
FAX: 03.20.90.72.23		VOLTAIRE		CERGY 3		LILLE		AMIENS	
ESPACE 3 VPC- RUE DE LA VOYETTE		LILLE		ST QUENTIN YVELINES		VALENCIENNES		REIMS	
CENTRE DE GROS N°1		BETHUNE						MONTPELLIER	
59818 LESQUIN CEDEX		FAIDHERBE						VAL THOIRY	
		VANNES							

DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1 - 59818 LESQUIN CEDEX. TEL: 03.20.90.72.22 ou TEL: 03.20.90.72.32

CONSOLES ET JEUX PRIX Je joue sur

NOM ... Prénom ...

N° Client (si déjà client) ... Age ... Ans Téléphone ...

Adresse ...

Code Postal ... Ville ...

Signature ...

PASSE TES COMMANDES SUR LE 3615 ESPACE3 2F23/mn

* CEE DOM-TOM jeux 40€ consoles 90€ TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES EN COULISSIMO

Made in Japan

Le relief des parcours aura des répercussions sur les performances de votre voiture.



Selon le revêtement du parcours, vous devrez régler différemment votre bolide.



Modèles physiques réalistes avec prise en compte du transfert de masse et indépendance des quatre roues.

Éditeur : **Codemasters**
Machine : **PlayStation**
Sortie en Europe : **avril 2000**



Colin McRae Rally 2

Colin McRae Rally premier du nom avait été considéré par les puristes comme le Gran Turismo du rallye. Ainsi, fier de son étalon, Codemasters a longtemps souhaité maintenir un voile sur son successeur. Réjouissez-vous car l'heure de tout révéler a enfin sonné.

J e ne sais pas si vous avez déjà jeté un coup d'œil aux magazines de votre grand-mère mais, généralement, dans ces bibles du conseil santé ou du témoignage mystique, on peut parfois dénicher une perle. Souvent agrafé au cœur du mag' - n'allez pas y chercher un quelconque signe - trône un patron ! Oui, enfin, attention, pas un mec avec un cigare et l'œil plein d'une malice comptable, non, non... juste une sorte de canevas, un modèle pour broder ou coudre quoi ! Vous partez ainsi avec un exemple superbe où tous les conseils ont été consignés, afin que les mamies tricoteuses puissent vous confectionner avec amour (mais pas toujours avec goût et succès) un pull trop court en laine jaunâtre, voire pire une écharpe multicolore en rhovyl bien râpeux ! Bénis ceux qui n'ont jamais eu droit à ce genre de cadeau empoisonné que, soit dit en passant, vous êtes en plus obligé de porter et avec le sourire ! Eh bien, dans le domaine de la simulation automobile, vous n'allez pas me croire mais c'est un peu pareil ! Pour la simu', le patron c'est Gran Turismo ! Pour le rallye, les modèles sont Colin McRae Rally et V-Rally 2 (déjà beaucoup plus arcade) ! Ensuite, les autres éditeurs ont beau avoir les meilleurs exemples du monde, ils se contentent de les « copier », généralement sans succès ! Ce mois-ci, après la claque GT2 et sa timide incursion dans le rallye, il était intéressant de voir comment réagirait Codemasters. Que les choses soient claires, Colin McRae Rally 2 veut redevenir le patron sur PlayStation, mais aussi sur Dreamcast !



Pour l'instant, les véhicules vrent de manière encore un peu brutale. Une question de réglages

Question de réalisme

L'objectif initial était clair : surpasser l'original et créer une nouvelle référence ! Pour y parvenir, les 28 membres de l'équipe ont décidé de jouer les Messieurs Plus sur, à peu près, tous les secteurs de jeu. Autant vous l'annoncer tout de suite, mise à part la (triste) disparition du mode Ecole de Conduite, Colin McRae Rally 2 devrait proposer un contenu particulièrement riche. Si je vous parle du chiffre rond de 80 circuits disponibles, tous plutôt gigantesques, vous

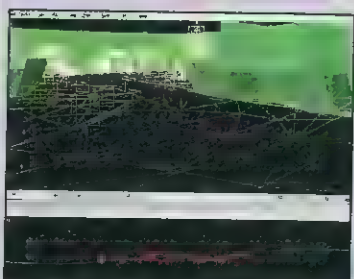
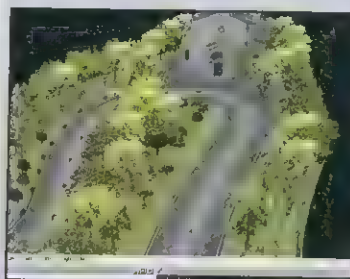
devriez déjà avoir un aperçu de ce qui vous attend. L'autre amélioration notable s'apprécie avec les yeux. Composée de 700 polygones, la vingtaine de voitures proposée est modélisée avec une finesse rare. Ainsi, contrairement à V-Rally 2, par exemple, les traits sont excessivement nets et les arêtes de la carrosserie franches. En outre, grâce à un jeu d'éclairage bien géré (bien qu'il ne soit pas encore définitif), les reflets sur le pare-brise arrière ou sur les flancs de la caisse confèrent beaucoup de beauté et de réalisme aux voitures. Une beauté qui pourra être allègrement mise à mal grâce à la prise en compte de multiples points de dégâts sur l'ensemble de la carrosserie. Ainsi, contrairement à Gran Turismo 2, cette fois-ci, les chocs ou les passages dans la boue dégraderont votre véhicule et affecteront aussi votre conduite ! Après démonstration, les résultats sont sans pitié : un aileron brisé, un pare-chocs qui manque de tomber, un moteur qui fume méchamment. Il vaudra mieux ne pas trop jouer le casse-cou !

Par souci du détail

Contrairement à toutes les simulations du genre, le titre de Codemasters privilégie un suivi parfait des règles du rallye puisque tout se joue contre le chrono avec un seul pilote sur la piste ! Dans cette seconde mouture, ne rêvez donc pas à des duels pare-chocs contre pare-chocs, vous risqueriez d'être déçu. Bien que respectable, ce choix nécessite une contrepartie : un plaisir de conduite d'une rare intensité ! Ainsi, pour améliorer toutes les sensations de pilotage que vous pourriez éprouver, les développeurs ont opté pour un choix de conduite hybride entre arcade et simulation. Pas question toutefois de sombrer dans une simplification trop poussée, bien au contraire. Pour l'anecdote, sachez que ce changement a vu le jour à la suite d'une visite de Colin McRae himself ! Ce dernier, après avoir essayé longuement « son » jeu, aurait fait part à l'équipe de ses critiques. Par exemple, le champion aurait trouvé la voiture un peu trop légère, ce qui provoquait des glissades bien trop exagérées à son goût. Aussitôt dit, aussitôt rectifié ! Le comportement routier des voitures a donc été retravaillé. Premières sensations : les bolides tiennent bien mieux la route ce qui n'empêche pas de perdre de l'adhérence si vous roulez comme un malade. En outre, la dynamique des embardées des véhicules est superbe et grâce au jeu des suspensions indépendantes sur les quatre roues ou à la prise en compte du déplacement de masse, la conduite gagne en finesse. Alors même si, à ce stade du développement, nous avons parfois l'impression d'être posé sur des rails, ce défaut devrait être corrigé pour la version finale et la conduite impulsive s'annonce assez plaisante. Surtout qu'au niveau des sons, les développeurs ont enregistré tous les bruits de moteurs, les claquements de pots d'échappement, les pneus qui crissent, enfin tout ce qu'il faut pour que l'immersion soit totale. Pourtant, à quelques mois de la sortie de ce futur grand de la simulation, on pourra néanmoins constater que si certains aspects du jeu ont été améliorés, il n'existe aucun réel changement en profondeur. Espérons alors que les développeurs profitent du temps qui leur reste pour intégrer quelques modes de conduite inédits qui pourraient briser le relatif classicisme de cette simulation.

Création du virtuel

Comme pour le premier volet, chaque parcours (vous menant d'un point A à un point B) a été créé de toutes pièces. Bien évidemment, durant la première étape du développement, quelques chanceux membres de l'équipe sillonnèrent la dizaine de pays que vous retrouverez dans le jeu afin d'en ramener croquis, photographies, etc. Car si les pistes restent intégralement imaginaires, elles se doivent néanmoins de paraître 100 % crédibles ! Les revêtements de circuits, les incidences climatiques, ainsi que la végétation ou encore la topographie générale des lieux, rien n'est issu du hasard.



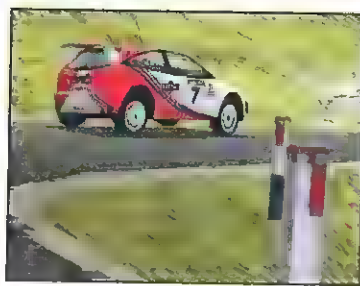
Sauce 128 bits

En ce qui concerne la version Dreamcast, Codemasters n'a pas encore levé la moindre parcelle de voile. Une version verra le jour, cela reste l'unique certitude, mais quand et à quoi ressemblera-t-elle ? En tout cas, vous en serez les premiers informés.

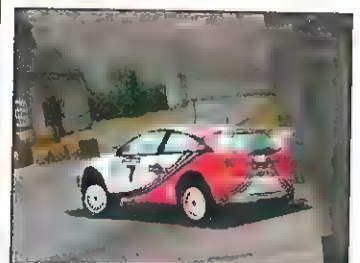


La distance d'affichage impressionnante, le tout agrémenté par de superbes environnements... que demande le joueur ?

Des accidents très impressionnants qui marqueront définitivement les carrosseries !



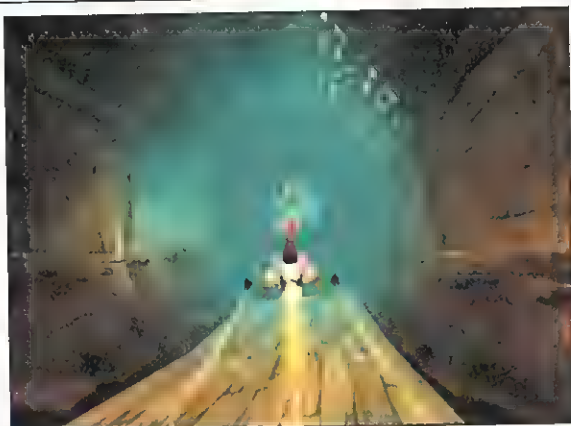
Les ralentis proposent des angles de vue dignes de ceux d'un Gran Turismo



Made in Europe

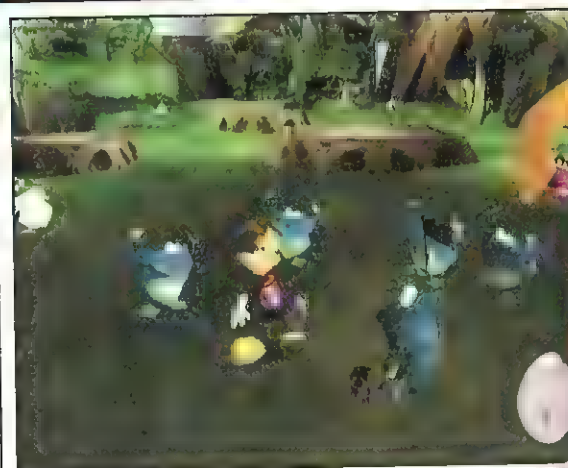


Éditeur : Ubi Soft
Machine : Dreamcast
Sortie en Europe : Mars 2000

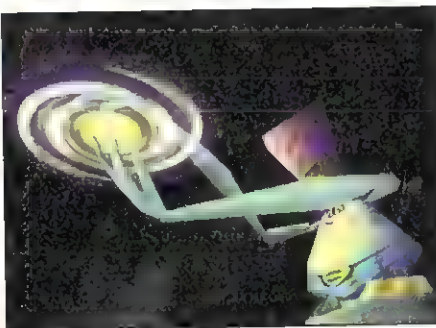


Le jeu offre une grande richesse d'action puisque vous pourrez même chevaucher un appareil à réaction.

Si sur N64 Rayman 2 était déjà fabuleux, sur Dreamcast, il explose littéralement en offrant des stages originaux ainsi qu'une réalisation prodigieuse.



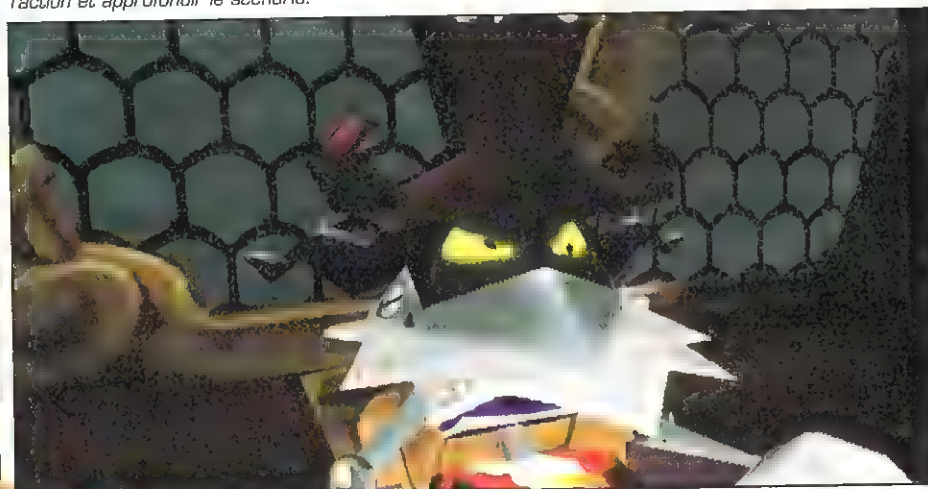
La Dreamcast restitue avec brio la profondeur de l'environnement en 3D.



Des démos en temps réels viennent aérer l'action et approfondir le scénario.



Les boss de Rayman 2 se distinguent par leur gigantisme !



Rayman 2



Notre ami effectue un vole plané grâce à la fonction multimédia de ses cheveux !

C'est la cata chez les nains de jardins pacifiques qui peuplent le monde merveilleux de Rayman. La chambre du haut conseil des fées et des Teensies sont en alerte rouge. Un gang de robots, pirates de l'espace, a fait prisonnier les amis de Rayman pour s'emparer de la totalité de la planète. C'est pourquoi, notre petit bonhomme va partir à la recherche des quatre masques magiques susceptibles de réveiller Polokus, l'esprit du monde. Il espère ainsi obtenir un coup de main de l'entité pour délivrer ses compatriotes et rétablir la paix sur la contrée. Snif ! Du coup, on se retrouve avec un nouveau jeu de plates-formes en 3D avec des graphismes tout zolis spécialement remaniés pour la Dreamcast, avec en sus des éléments inédits par rapport à la mouture N64. Une raison de plus pour baver d'impatience sur ce titre sublime !

en temps réel qui procurent au jeu un rendu graphique incroyable. De plus, vous trouverez quatre niveaux inédits (le village des Globox, le disque des Globox, Pyralums et Weblums) ainsi qu'une nouvelle séquence vidéo finale vous dévoilant la libération de vos compagnons. Du point de vue de la jouabilité, le niveau Vulca 20 a été simplifié alors que dans Learn 30, les programmeurs ont ajouté un gouffre pour forcer les joueurs à effectuer de meilleurs sauts ! Comme dirait John Wayne : « C'est ça le progrès ! »

Des améliorations pour la DC

Par rapport à la version Nintendo 64, la première amélioration flagrante provient de la qualité sidérante des graphismes. Le titre tourne en haute résolution et bénéficie de somptueux effets de lumière, le tout encadré par un moteur 3D très propre et impressionnant. De ce fait, l'eau par exemple, profite de déformations aquatiques calculées

Une prise en main facile

Pour se dépatouiller de tous ses tracas, Rayman possède heureusement plusieurs tours dans son sac. Il pourra se défendre en tirant sur ses ennemis avec une commande particulièrement pratique qui lui permet de se déplacer latéralement en maintenant dans sa cible son adversaire. Dans les passages chauds de plates-formes, notre gus

utilisera sa tête en guise d'hélicoptère pour planer dans les airs ou s'accrochera aux bordures des ravins pour se rattraper d'un saut trop juste. Et puis contrairement au premier volet, Rayman ne se noiera pas dans la flotte mais nagera en apnée comme Lara Croft, avec toutefois le côté sexy en moins. Autrement, vous devrez briser toutes les cages qui retiennent vos amis avec au bout de la dixième, un bonus de vie. La matière grise ne sera pas mise de côté puisque, outre les aspects de recherches conventionnels, vous goûterez à de petites énigmes liées aux déclenchement des ouvertures des portes. Plus que jamais Rayman 2 s'avère convoité et attendu par les heureux possesseurs de la Dreamcast, et on les comprend bien. Du courage les gars, plus qu'un mois à patienter !



Le ski nautique est l'un des passe temps préférés de notre héros

Le Grand Bleu selon Rayman !



Rayman est poursuivi par un missile sur roulettes !

Les sources d'eau sont d'une pure beauté

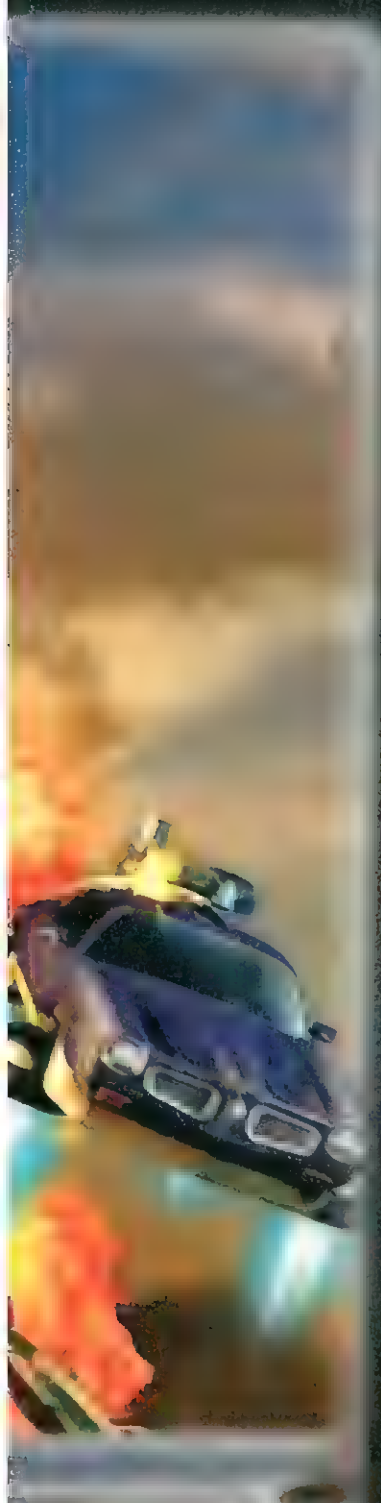




A - J'APPUIE SUR L'ACCÉLÉRATEUR

B - J'APPUIE SUR LA DÉTENTE

C - LES DEUX



Laissez votre code de bonne conduite au garage.



Passez la cinquième, oubliez les freins et respectez cette priorité : feu à volonté sur tout ce qui vient en face ! Les fous du volant reviennent en bus, camion poubelle ou autres guimbarde seventies. Tôles froissées, gomme brûlée et carcasses explosées, ils laissent la trace de leur passage en force dans des décors ravagés. Le permis aujourd'hui on le donne vraiment à n'importe qui.



ACTIVISION

ACTIVISION 25, rue Duguay 95100 Argenteuil
www.activision.com

Activision est une marque déposée et Vigilante 8 2nd Offense est une marque commerciale d'Activision, Inc. © 1998, 1999 Activision, Inc.
PlayStation est une marque déposée de Sony Computer Entertainment, Inc. Luxoflux est une marque commerciale de Luxoflux Corp. Tous droits réservés.

Made in Europe

Legacy of Kain 2 : Soul Reaver



Éditeur :

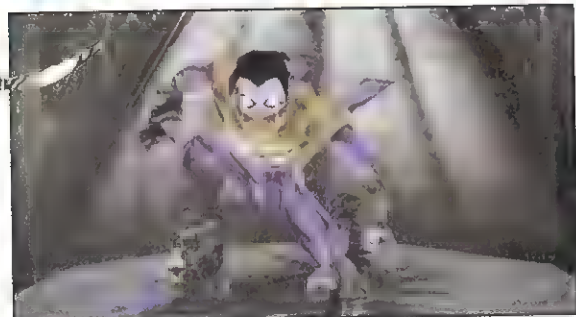
Machine :

Sortie en Europe :

Eidos

Dreamcast

mars 2000



On perçoit bien, sur cette photo, les subtiles améliorations du modèle 3D de Raziel.



Autre bénéfice de la puissance de la machine : une distance d'affichage encore repoussée, pour une immersion d'autant plus convaincante.

La version Dreamcast d'un des meilleurs softs d'action aventure du moment progresse à vive allure. Il ne s'agit que d'une adaptation, certes, mais on ne va pas se plaindre non plus ? Si ? Juste un peu, alors...

Si vous cherchez un titre avec une histoire bien léchée, type SF/fantasy : Soul Reaver. Si vous voulez un système original et des mécaniques de jeu novatrices : Soul Reaver. Ou, plus simplement, si vous cherchez encore le plus beau jeu PlayStation, c'est que vous n'avez pas joué à Soul Reaver. Bref, tout ça pour dire qu'il s'agit bel et bien d'un titre exceptionnel, pour ceux qui en douteraient encore. Son arrivée sur Dreamcast est donc une excellente nouvelle. Ce qui ne nous empêchera pas de formuler quelques regrets.

Juste plus beau, plus fin

En effet, on pourra faire un reproche à Soul Reaver PlayStation : il laisse le joueur sur sa faim. Malheureusement, la version Dreamcast souffrira du même problème et vous fera attendre l'arrivée de la version « longue », comme on dit, la vraie version du jeu en quelque sorte. Nous avions longtemps cru à l'arrivée d'un data disk sur Play, avec le dernier chapitre de l'intrigue, mais il semblerait finalement qu'Eidos ait opté pour une

réédition spéciale. Tant pis pour le consommateur... Je nourrissais l'espoir de ne pas passer par la case « version tronquée » pour cette version Dreamcast mais, encore une fois, ces espoirs ne seront pas comblés. Toujours est-il que Soul Reaver devrait faire une apparition remarquée sur la console de Sega et propose tout de même une aventure de longue haleine, accaparante et bien balancée. Mais alors, quelles spécificités ou nouveautés pour la 128 bits ? Eh bien, sorti du strict domaine technique, aucune. C'est déjà pas mal, me direz-vous. En effet, Soul Reaver Dreamcast sera un portage de la version PC, optimisée et améliorée bien entendu. La profondeur des couleurs et des palettes de textures sera augmentée, le moteur tournera à 60 images/seconde (deux fois plus que la version PlayStation) et les décors et personnages seront enrichis de quelques polygones supplémentaires, notamment Raziel, dont les yeux se sont un peu élargis pour l'occasion. Globalement, le jeu reste donc le même, si ce n'est une technique exploitant la Dreamcast et quelques effets spéciaux supplémentaires. Un excellent jeu en préparation pour la Dreamcast, tout de même. Cela fera jamais que la cinquième fois que je me le tape !



De nouveaux effets spéciaux devraient améliorer subtilement le look des pouvoirs de Raziel.



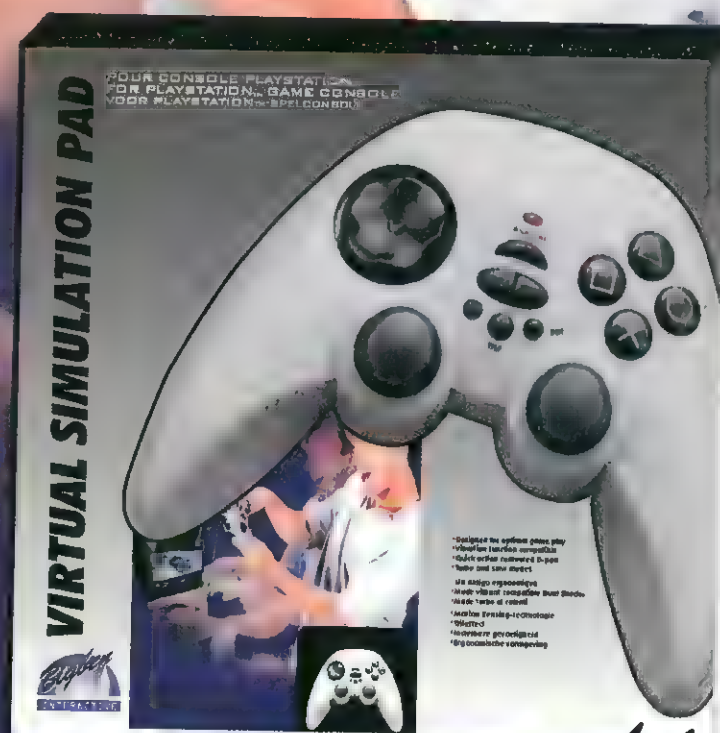
VIRTUAL SIMULATION PAD

POUR CONSOLE PLAYSTATION™

Un design ergonomique
Mode vibrant compatible Dual Shock™
Mode turbo et ralenti

NOUVEAUTE !

Grâce à une technologie exclusive
le Virtual Simulation Pad vous permet
d'exercer les différents mouvements
par une simple inclinaison de la manette.
*Collez ainsi aux courbes les plus
sinueuses, et laissez-vous guider
dans ce formidable voyage, rendu
encore plus réaliste grâce au mode
vibration.



PS™ et DUAL SHOCK™ sont des marques déposées par SONY

BIGBEN INTERACTIVE S.A. RUE DE LA VOYETTE CENTRE DE GROS N°1

Bigben

Made in Europe

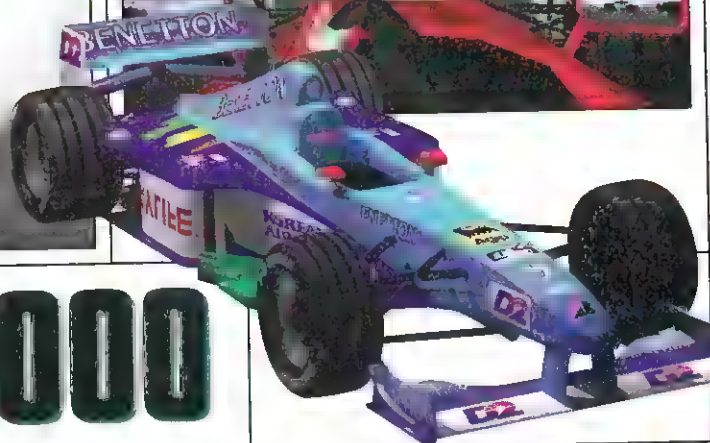
© Electronic Arts



Editeur : Electronic Arts Sports
Machine : PlayStation
Sortie en Europe : mars 2000



Formula One 2000



Beaucoup de passionnés considèrent aujourd'hui encore, que Formula One 97 reste la meilleure simulation de F1 sur PlayStation. Ces derniers seront donc heureux d'apprendre que Formula One 2000 a toutes les chances de devenir la nouvelle référence en la matière avec le récent titre de Lankhor.



En voilà un qui ne terminera pas la course.



Effectivement, tout le monde se souvient des affres de la saga Formula One : une version 97 excellente, une version 98 médiocre, et enfin une version 99 presque honorable. Mais cette fois, les espoirs les plus fous sont permis, puisque Formula One 2000 possède le même producteur que le 97. Ce F1 2000 n'a rien à voir avec la saga de Psygnosis puisque c'est Electronic Arts spécialiste de la simulation de sports, qui réalise ce titre. Du coup, on est tout de suite plus confiant en l'avenir. Bien que la version dont nous parlons aujourd'hui n'en soit encore qu'au stade de l'alpha, elle est toutefois suffisamment avancée pour se faire une (bonne) idée de ce qui nous attend. Et croyez-moi, il y a peu de chances que nous soyons déçus au final. Le graphisme semble ainsi particulièrement travaillé. Les voitures sont riches en détails : châssis à la modélisation impeccable, textures nombreuses, roues figées, cockpit 3D avec mains et volant animés, rétroviseurs fonctionnels... le tout respire le bon goût et la réussite. Les circuits sont également très prometteurs. Bien que seuls trois d'entre eux soient quasiment finalisés (Melbourne, Interlagos et Monza), on peut déjà se rendre compte du boulot fourni par les designers. Beaucoup de végétation, des bannières de sponsors un peu partout, de nombreux bâtiments, on ne sait plus où donner de l'œil.

Le fils du papa de Formula One 97

Formula One 2000 proposera de nombreux effets spéciaux, certains classiques, d'autres plus originaux. On aura ainsi droit à la fumée s'échappant des moteurs, aux traces de gommes sur la piste, à l'herbe ou la poussière collées sur les pneus, à diverses conditions météo, ou encore au halo de chaleur dégagé par les moteurs bouillonnants. Les dégâts seront également de la partie, rendant ainsi possible la perte de certaines pièces de votre engin (pneus, ailerons, etc.). Les moteurs auront quelquefois tendance à exploser, et si par malchance vous vous trouvez derrière au même moment, endommager votre voiture par la même occasion (en raison des pièces projetées dans les airs). En ce qui concerne la réalisation technique, il semble que l'impression de vitesse sera bien rendue. Par contre, nous avons pu remarquer de temps à autres, quelques réactions incohérentes de la part des pilotes concurrents. On restera attentif sur ce point au

moment du test. Le contrôle des voitures se révèle assez intuitif, rendant leur pilotage très agréable. A noter, pour conclure, que tout a été pensé dans le but de faciliter la vie du joueur. Ainsi on apprécie immédiatement les répercussions de ses réglages (composés de huit points différents : suspensions, boîte de vitesses, etc.), grâce à la présence de graphiques très explicites. De plus, il suffit d'appuyer sur un bouton pour les tester instantanément sur une piste d'essai. Toujours dans la catégorie des friandises, on parlera d'un mode ralenti intelligent qui ne montre que les moments intéressants d'une course, d'une grille de départ éditable pour coller à la réalité, d'une liaison radio qui vous informe en temps réel sur tout ce qui se passe, et enfin de commentaires assurés par Jean Louis Moncet. Argh, j'ai failli oublier : Formula One 2000 ne proposera pas une, mais deux saisons : les 99 et 2000. Cool. De ce fait, on retrouvera le célèbre circuit d'Indianapolis, abandonné par les instances dirigeantes depuis belle lurette. Décidément, cette simulation s'annonce vraiment redoutable pour la concurrence !



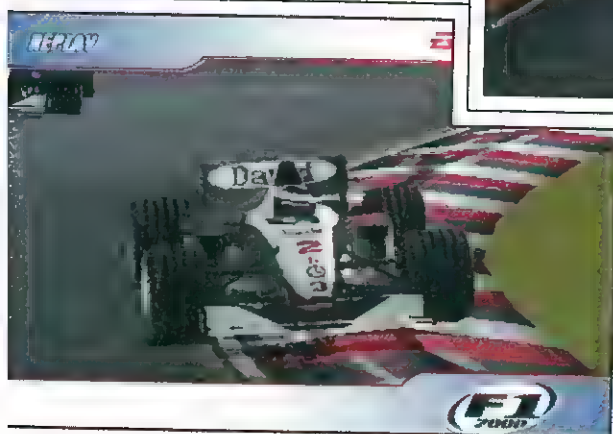
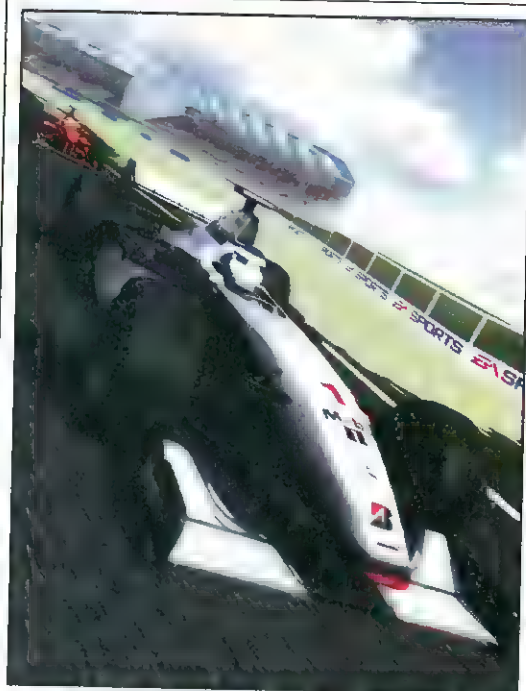
Des voitures modélisées aux petits oignons.



Tss, tss, quels frimeurs ces pilotes.



Notez que les rétroviseurs fonctionnent.



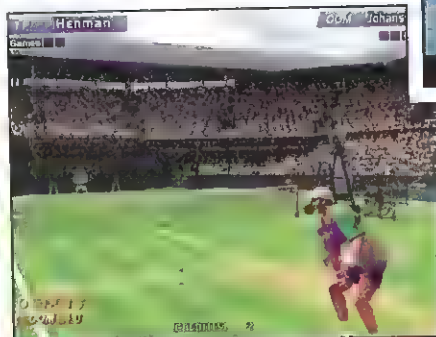
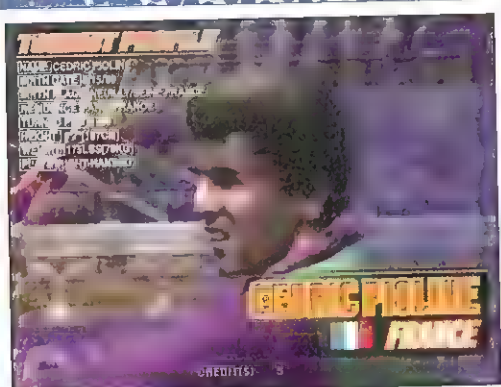
Formula One 2000 propose des ralentis « intelligents ».



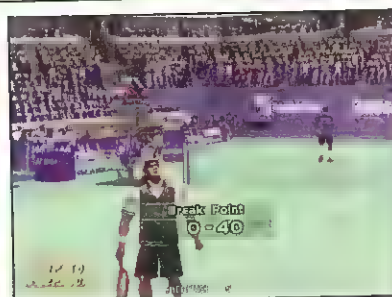
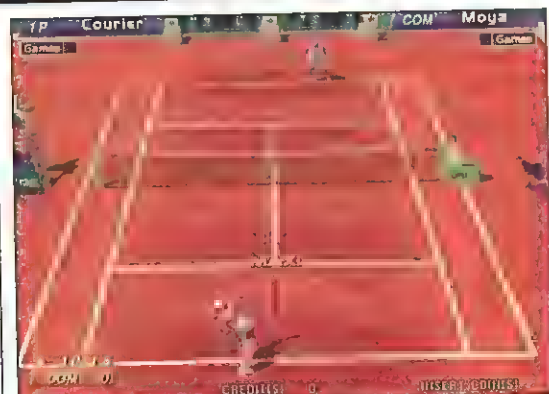
Les circuits ne seront pas avares en détails graphiques.



Made in Europe



Éditeur : Sega
Machine : Dreamcast
Sortie en Europe : 2^e semestre 2000



Roland Garros ! Que de souvenirs. Surtout pour Courier le cogneur du Central.



Grâce à un subtil effet de motion blur, la trajectoire de la balle devient immédiatement plus lisible.

Les mouvements des joueurs, la dynamique de leurs réactions, tout est crédible à l'écran. On peut même percevoir le toucher de balle.

Power Smash Sega Professional Tennis

Inégalé. Oui, malgré le poids des années, Final Match Tennis reste toujours la référence en matière de « Jeu, Set et Match ». Alors, si huit bits avaient suffi à la PC Engine pour nous faire rêver, voyons voir si Sega va parvenir à nous rendre fous avec sa baballe jaune « new generation ».



N'allez pas chercher pourquoi. Juste avant d'écrire cette news, j'ai eu un flash qui m'a poussé à me dissimuler derrière l'armoire de la salle des tests et à observer. Je mène une vie passionnante, vous en conviendrez. Le premier jour, argh, à part quelques courbatures, pas de chance, personne n'est venu ! Mais par la suite, mon idée me permit d'obtenir la certitude que le tennis compte énormément chez nous ! En effet, on parle pas mal de balles jaunes dans la tribu des fanatiques du mytique Final Match Tennis sur Nec, et ceux qui vouent une sorte de culte à certains joueurs, hum ouais bon j'avoue à « une certaine » joueuse. Quoi qu'il en soit, comme Power Smash s'annonce comme une nouvelle révélation dans le genre, il serait peut-être temps de partir retendre son cordage.

Un souffle de vie

Peu d'éléments ont pour l'instant filtré, Sega semble en tout cas miser beaucoup sur cette simulation dite « professionnelle ». Loin du tennis délirant pratiqué par Namco, et déjà plus proche de l'esprit d'un All Star Tennis, Power Smash devrait ainsi franchir une étape prodigieuse en termes de réalisme. A vous de défier sur les quatre surfaces des différents tournois du Grand Chelem (Melbourne, Roland Garros, Wimbledon, US Open), huit

champions internationaux parmi lesquels vous retrouverez le très réservé Cédric Pioline, le très terre battu Carlos Moya, le très casquetisé Jim Courier ou encore le très Coupe davisé Mark Philippoussis. Afin de jouer avec vos réflexes et d'optimiser la jouabilité, seules deux touches du pad seront utilisées. Malgré cela, la palette de coups sera particulièrement impressionnante et chaque coups possédera de nombreuses variantes (slice, brosse, lob, etc.). Pourtant le plus impressionnant reste d'admirer les déplacements des joueurs ! Motion capturé à outrance, chaque mouvement tutoie la réalité avec une telle proximité que si vous ne sentiez pas le pad entre vos mains vous pourriez vous croire devant une retransmission télé. En outre, que ce soit au cours d'un échange ou en attendant les remises en jeu, les joueurs dotés d'une foule d'attitudes (Kafelnikov qui casse sa raquette de rage, Haas qui réajuste sa casquette, etc.) paraissent presque vivants. Quant à la réalisation graphique proche du photo-réalisme, cette dernière est véritablement mise en valeur par un jeu de caméra exceptionnel. Alors si on pourra regretter l'absence de noms tels que Agassi, Sampras ou encore de quelques tennis-women (vive le protectionnisme de la WTA, gr !), Power Smash pourrait bien être LA simulation que les fondus de tennis attendent depuis des décennies ! Dépêchez-vous de faire le toss, m'sieur l'arbitre !



- *ROTATION DE 270°.
- *CROIX MULTIDIRECTIONNELLE.
- *LEVIER DE VITESSE À 2 DIRECTIONS.
- *8 BOUTONS D' ACTION.
- *VOLANT ET PÉDALIER ANALOGIQUES.

199 FRS*

**VOLANT MAD CATZ
VOTRE ASSURANCE TOUT RISQUE**



***PRIX PUBLIC GÉNÉRALEMENT CONSTATÉ**

et "PlayStation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

BIGBEN INTERACTIVE S.A. - CENTRE DE GROS N°1, 59818 LESQUIN CEDEX FRANCE - FAX: 03 20 90 72 34





Avant l'assaut d'une ville, il vous faudra abattre ses fortifications.

Heroes of Might & Magic III

Heroes of Might & Magic III, nous vous en avons déjà parlé dans notre rubrique PC, il y a quelques mois. L'adaptation suit son cours sur Dreamcast !

La plupart des joueurs invétérés sentent la subtile différence qui existe entre les jeux PC et les jeux consoles. Cette frontière ne va pas tarder à s'éroder à mesure que la Dreamcast s'apprête à recevoir des adaptations des plus gros titres PC, comme Baldur's Gate ou Heroes of Might and Magic III. Ce dernier, en particulier, représente à merveille ce que les joueurs consoles ne connaissent pas. Un jeu de stratégie, typiquement PC, qui propose des dizaines et des dizaines d'heures de jeu. Développé par 3DO, Heroes of Might & Magic III montre ses premiers écrans Dreamcast et, sans les menus et autres détails de l'interface, nous aurions été bien en mal de faire la différence avec l'original !

Stratégie pure

Attention, HoMM3 n'est pas un soft de stratégie temps réel façon Command and Conquer ou encore Starcraft. Il s'agit d'un pur jeu de stratégie, au tour par tour, qui a su garder des éléments de wargame et d'aventure. Vous allez jouer des héros, bons ou mauvais. Selon les forces que vous incarnerez, celles du Bien ou du Mal, les héros et leurs capacités seront différentes, mais la guerre toujours présente... Il vous faudra constituer les armées les plus puissantes, explorer les diverses cartes du jeu et gérer vos ressources. Les héros apparaîtront pour louer leurs services à votre cause, dans les tavernes des villes sous votre contrôle. A vous d'en conquérir le plus



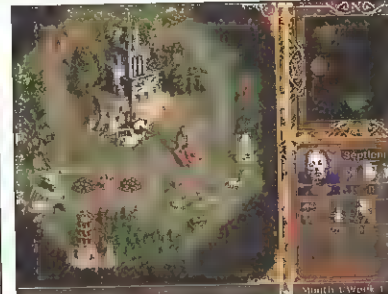
Editeur : Ubi Soft
Machine : Dreamcast
Sortie en Europe : 2^e trimestre 2000



Chaque nouveau bâtiment offre de nouvelles possibilités. Sont également citées les ressources nécessaires à sa construction, ainsi que ses pré-requis.



Cet écran de gestion d'une ville montre les bâtiments qu'elle possède ainsi que ses ressources et ses garnisons.



L'écran principal sur lequel vous bougerez vos héros. Ci-contre, c'est votre cité principale.

possible, car ce sont ces mêmes villes qui produisent les monstres et créatures diverses, membres des armées menées par le héros. Artefacts, mines, trésors, compétences, sortilèges, autant de composantes qui ont fait le succès de HoMM3 sur PC. A priori, l'intégralité du jeu sera transposée dans cette version, pour une durée de vie proprement hallucinante. Outre les campagnes de l'original, vous trouverez aussi des scénarios paramétrables, sortes de mode Skirmish (escarmouche). Au total, plus de 200 héros pourront vous rejoindre, avec leurs propres capacités et domaines de prédilection (nécromancie, chevalerie, exploration, etc.). Les nombreux types de ville produiront autant de variétés de bestioles différentes. Ce sera évidemment à vous de décider quel bâtiment construire, quel up-grade financer, quelle compétence apprendre à vos héros... Un excellent jeu PC, donc, qui a toutes les chances de devenir un excellent jeu Dreamcast, pourvu que l'interface soit réussie. Impossible de savoir cependant, pour le moment, si un mode réseau est prévu. Réponse lors du test !

Made in Europe

V-Rally 2 Millenium Edition



La modélisation des voitures de Rallye semble très réussie. Maintenant, reste à voir le tout dans le feu de l'animation



Éditeur :

Infogrames

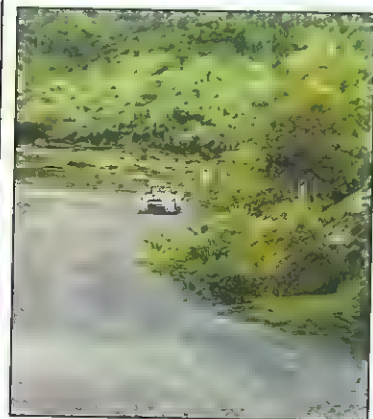
Machine :

Dreamcast

Sortie en Europe :

mai 2000

Les environnements des courses semblent super détaillés et ultra colorés.



Graphiquement, cette version Dreamcast n'a plus grand-chose à voir avec son homonyme PlayStation



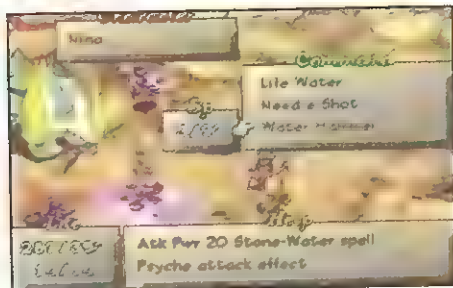
Après un cru PlayStation d'excellente qualité, Eden Studios s'apprête à dévoiler la version Dreamcast de V-Rally 2. Sur le papier, cette mouture 128 bits semble bien alléchante...



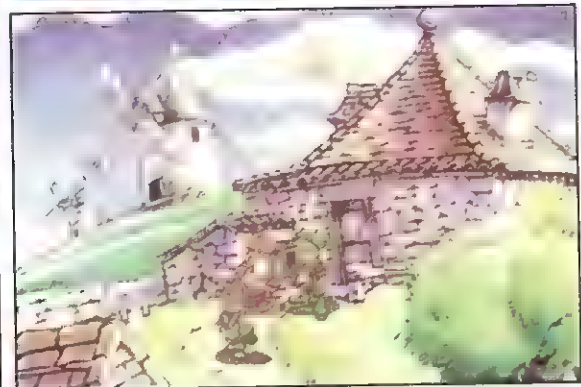
Des graphismes entièrement revus

Ben vi, apparemment, les p'tits gars d'Eden semblent avoir focalisé leur attention sur les graphismes et le gameplay. Ainsi, chaque voiture sera modélisée avec force détails (2 200 polygones pour chacune d'elles), les vitres seront transparentes et permettront d'admirer les gestes des pilotes dans le feu de l'action, les environnements de course seront beaucoup plus richement détaillés et les divers effets visuels devraient s'avérer bien sympas. Question gameplay enfin, on nous annonce des modèles physiques super poussés, visant à effacer complètement l'aspect « savonnets poids plume » des voitures, la marque de fabrique V-Rally, vers laquelle les puristes ont depuis toujours pointé un doigt accusateur. Ben voilà, je crois qu'on n'a rien oublié... Ah si, passons maintenant au rayon des doléances. Petit message à l'attention, donc, d'Eden Studios : ce serait cool que V-Rally 2 DC soit un peu plus difficile ou plus long ou les deux : que les barrières invisibles si crispantes sur les bas-côtés des circuits soient éradiquées et que l'éditeur de circuits offre encore plus de possibilités. L'appel est lancé, reste maintenant à juger sur pièce du résultat.

L'année dernière, aux alentours du mois de mai, deux jeux de caisses squattaient le devant de la scène sur PlayStation : V-Rally 2 et Driver. Sortis quasiment en même temps, ces deux titres rencontrèrent l'adhésion du public et firent un beau p'tit carton dans l'Hexagone et dans le reste de l'Europe (1 million de pièces vendues pour V-Rally 2 en Europe). Grosse peinture du catalogue Infogrames, donc, V-Rally 2 profite aujourd'hui d'une adaptation Dreamcast qui devrait sans peine renvoyer Sega Rally 2 au rang d'antiquité. Son nom : V-Rally 2 Millenium Edition (c'est super tendance de foutre du Millenium à toutes les sauces dans les jeux vidéo. Cf. ISS...). Toujours développé par la talentueuse équipe d'Eden Studios, V-Rally 2 DC reprend dans les grandes lignes les ingrédients de son homonyme PlayStation. Au menu donc, on retrouvera 16 voitures profitant de la licence officielle du Championnat du monde des Rallyes 99, auxquelles viendront s'ajouter 10 autres bolides de légende (genre Renault 5 Turbo 2, Alpine A110 et 406 T16...), 84 circuits ou spéciales représentant quelque 300 kilomètres de tracés, des conditions climatiques variées (pluie, verglas, brouillard...), un éditeur de circuits que l'on espère aussi clean que celui de la PlayStation, des musiques signées par le groupe Sin et enfin des modes de jeu bien sympas : Arcade, Championnat, V-Rally Trophy, Time Trial et mode multi-joueurs jusqu'à 4 en écran splitté ! Bref, sur le papier, V-Rally 2 DC ressemble comme deux gouttes d'eau à la version PlayStation.



Éditeur : Square Europe
Machine : PlayStation
Sortie en Europe : avril 2000

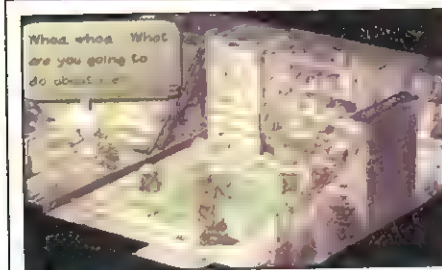
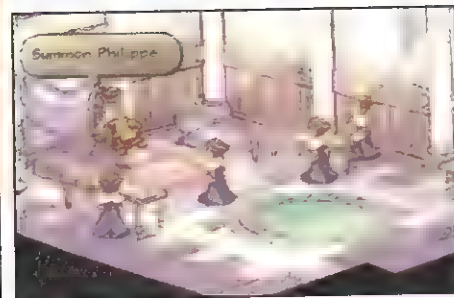


Des décors de toute beauté. Unique !

Saga Frontier 2



A contre courant des Final Fantasy, Square opère avec Saga Frontier 2 un superbe retour aux sources du RPG. Véritable ode à la beauté graphique et à l'intérêt ludique, voici l'un des premiers chefs-d'œuvre de l'année.



L'aventure vous amènera à rencontrer des personnages qui vous aideront à élucider certains mystères

Non, vous n'êtes pas au pays des Schtroumpfs. Notez la beauté des décors faits main.

Vous venez peine de finir Final Fantasy VIII. Voilà probablement le titre qui a dû capter votre attention pour les RPG, et Dieu sait que la boulimie d'aventure est agréable. Très prometteur, et soucieux d'arrondir ses fins de mois, Square a décidé de revenir en force avec Saga Frontier 2, la suite d'une de ses plus célèbres séries, jusqu'à ce jour inconnue en France. Mais je ne vous apprendrai rien en disant que c'est un jeu de qualité et que ce n'est pas toujours les deux meilleurs amis du monde. Lagaff n'en est-il pas la meilleure illustration ? Pourtant en ce qui concerne Saga Frontier 2, vous auriez tort de vous méfier tant ce jeu est synonyme de plaisir ludique. En effet, dès que vous débutez votre périple au cœur de cette longue et périlleuse aventure, vous ne pourrez résister à l'appel du pouvoir. Fier héritier de la dynastie des Gustave (ben voyons !), votre destin vous appartient. À vous de l'obtenir, la force du pad !

Ouvrage d'art interactive

En cette année de grâce 1220, le royaume accueille un nouvel héritier. Gustave XIII naît ainsi en pleine guerre. La nation exulte. Le peuple croit y discerner un message divin et une trêve est déclarée. Pourtant sept années plus tard, la disgrâce viendra foudroyer ce jeune prince incapable lors de sa cérémonie d'intronisation de veiller son aîné, cette force mystique symbole de royauté. Poussé à l'exil par son père, Gustave qui maudit son triste rang (le chiffre treize vous voyez, ça n'est pas très cool comme cadeau !) s'enfuit en compagnie de sa mère. L'histoire d'une vie va véritablement débiter... ainsi que l'extase du joueur ! À ce jour, Saga Frontier 2 peut, en effet, être compté comme



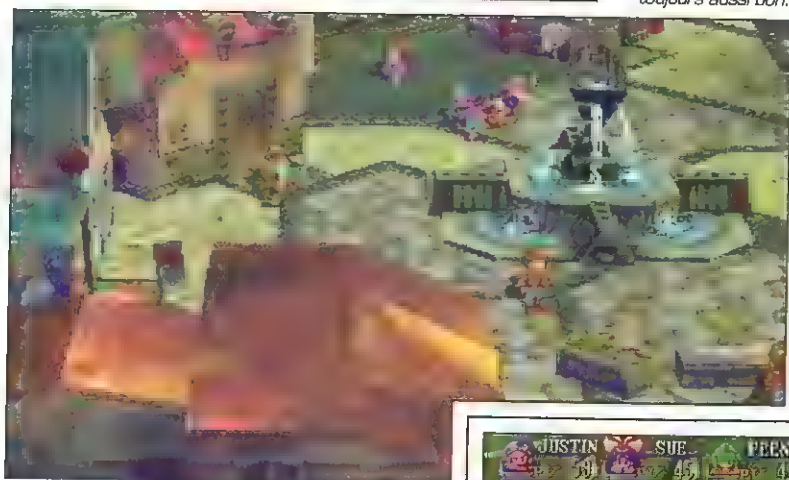
Vous retrouverez les scènes villageoises typiques des RPG.

Un des plus beaux et passionnants jeux jamais réalisés. Avec une telle richesse des décors intégralement dessinés à la main, le tout coloré grâce à de subtiles couleurs pastel, des scénarios multiples aux innombrables rebondissements (il existe plusieurs héros et donc plusieurs aventures radicalement différentes !), ou encore des actions tout aussi effrénées qu'originales, ce sera ce RPG fera date ! Ainsi le jeu ne se contente pas d'être une véritable joie pour les yeux et les oreilles, puisqu'il propose aussi un système de combat particulièrement novateur disposant de trois modes d'attaque différents (attaque classique, duel ou encore affrontement en armée !). Passionnant par son histoire, superbe par ses qualités graphiques et haletant par ses actions, Saga Frontier 2 est tout simplement inmanquable. À suivre évidemment.



Éditeur : Ubi Soft
Machine : PlayStation
Sortie en Europe : mars 2000

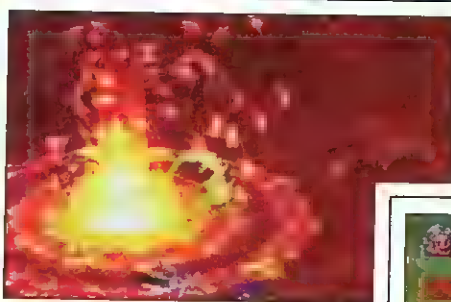
La réalisation a pris un léger coup de vieux, mais le jeu reste toujours aussi bon.



	JUSTIN ARME TECH: 5 FEU TECH: 56 EAU TECH: 0 AIR TECH: 0 TERRE TECH: 0	SUE ARME TECH: 59 FEU TECH: 0 EAU TECH: 0 AIR TECH: 0 TERRE TECH: 0	
	FEENA ARME TECH: 70 FEU TECH: 74 EAU TECH: 0 AIR TECH: 0 TERRE TECH: 0		

Technique acquise

Vous personnaliserez vos personnages suivant les techniques utilisées.

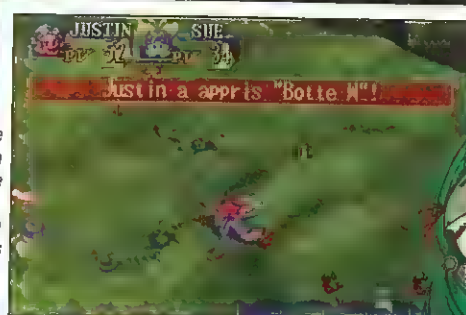


L'ambiance un tantinet bon enfant de Grandia n'a rien à voir avec Final Fantasy mais apporte fraîcheur et fun.

Le système du jeu reste la plus grande force du titre. Plus de détails le mois prochain.

Grandia

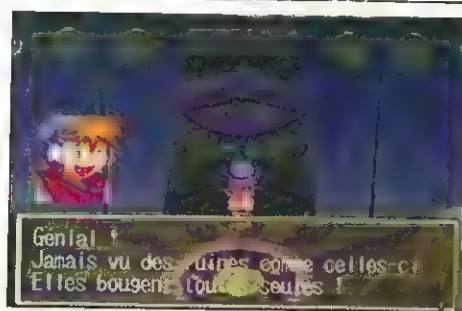
Grandia, un des RPG les plus fameux jamais sortis sur Saturn, arrive enfin sur PlayStation. Si techniquement, il a pris un coup de vieux, le plaisir sera tout de même au rendez-vous.



Grandia. GameArts. Des noms aussi fameux pour les fans de la Saturn, que Final Fantasy et Square le sont pour ceux de la PlayStation. Il aura fallu du temps pour le voir arriver sur la console de Sony et, finalement, Ubi Soft se fait l'ami de tous les amateurs de RPG, en apportant les touches finales à l'adaptation de cet excellent titre. Attention cependant : rien à voir avec la saga FF, ni avec celle des DragonQuest d'Enix

Les rêves d'un aventurier

Justin est un gamin rêveur et turbulent. Toujours accompagné de sa cadette et néanmoins amie, Sue, il est connu de tous à Parm. Pour les habitants de cette ville, il est un garçon comme tous les autres, épris d'aventure et toujours à la recherche d'un mauvais coup à faire. Mais Justin s'est juré de devenir, comme son père et son grand-père l'ont été avant lui, un grand aventurier. Dans le monde de Grandia, c'est une profession de renom. Vous assumerez le rôle de Justin, l'accompagnant par manette interposée vers sa maturité d'aventurier. Et Dieu sait qu'elle est promise à un bel avenir. Justin possède, en effet, une pierre d'esprit, seul héritage de son père. Mais qu'est-ce ? Est-elle authentique ? A-t-elle un lien avec l'antique civilisation d'Angelou ? Qu'y a-t-il après le bout du monde, d'où personne n'est jamais revenu ? Autant de questions qui ne sont qu'une infime partie du scénario de Grandia, qui

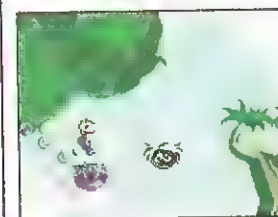
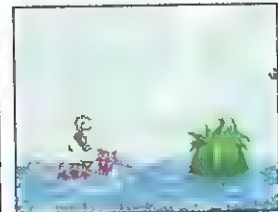
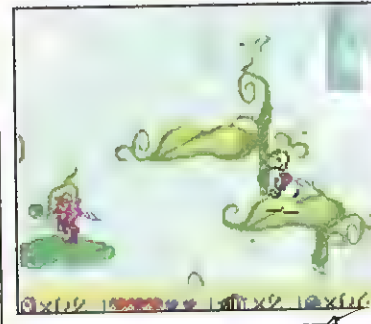
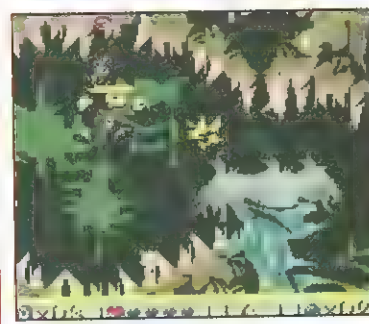
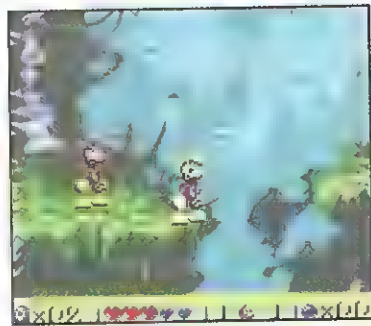
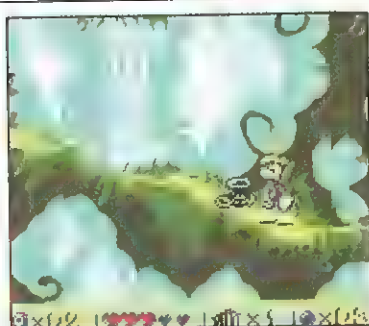


court sur deux CD. Si l'ambiance est tout de même loin de la touche « drama » des Final Fantasy, plus proche du rêve et de la fantasy la moins « dark » qui soit, Grandia reste un monument pour les amateurs de RPG. Vous saurez pourquoi bientôt, puisque le test complet est prévu le mois prochain. Le jeu sera entièrement en français dans les textes et vous pourrez enfin découvrir celui qui était considéré à raison comme le Final Fantasy de la Saturn. Un système de combat et d'expérience excellent, original, et un scénario captivant, voilà de quoi réserver un accueil chaleureux à Grandia et remercier Ubi Soft de se lancer dans la conversion de RPG made in Japan !

Made in Europe

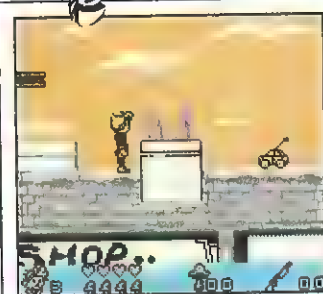
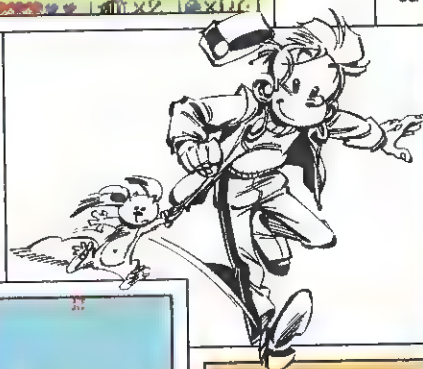
Éditeur : Ubi Soft
Machine : Game Boy Color
Sortie en Europe : mars 2000

Rayman

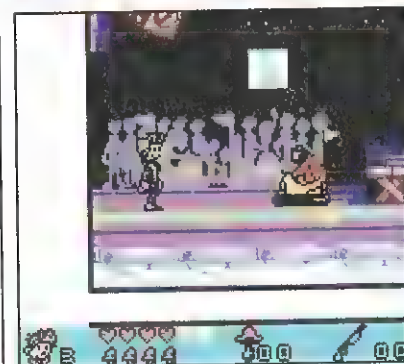


n commence à voir de plus en plus de belles choses sur la Game Boy Color, et Rayman en est l'exemple même. Pour resituer le jeu dans son contexte, sachez que cette adaptation de Rayman s'inspire du premier épisode sorti il y a fort longtemps sur PlayStation. De ce fait, il n'a donc rien à voir avec le second opus en 3D disponible sur N64 et Dreamcast. Ce qui est extraordinaire, c'est que l'on retrouve les graphismes somptueux du titre d'origine, mais adaptés aux caractéristiques techniques de la portable de Nintendo. La réalisation technique relève tout bonnement de l'incroyable puisqu'on a l'impression d'avoir affaire à un soft de plate-forme de la qualité des consoles 16 bits ! Les animations du héros ainsi que la palette de couleurs riches en teintes ne pourront que vous bluffier par leur préciosité ! Question maniabilité, notre personnage n'a rien à envier à un Mario : il balance des coups de poing, escalade les falaises, grimpe aux lianes, le tout répondant avec précision. De plus, il vous faudra pas mal de jugeote pour progresser dans les stages et libérer vos amis grâce à des énigmes de plate-forme. Un hit en puissance qui devrait faire l'effet d'une bombe au moment de sa sortie !

Spirou



Après des péripéties plutôt figées sur papier glacé, les aventures du groom le plus curieux de la galaxie vont se dérouler cette fois-ci sur Game Boy Color. Comme pour Rayman, Ubi Soft nous signe un second titre de plate-forme dans lequel il faudra faire preuve de réflexion. Côté graphisme on se croirait devant la bande dessinée de Rob-Vel, Jijé, Franquin, Fournier, Cauvin et Broca et le duo Tome/Janry. Autant de dessinateurs qui auront donné vie à Spirou depuis... 1938 ! Dans ce soft, vous dirigez Spirou et aurez à soulever des caisses ou à utiliser des objets pour progresser dans les niveaux. Le jeu promet une réalisation de haut niveau. Pour l'instant, le titre est encore en cours de développement et seul l'avenir pourra nous révéler si Spirou sera à la hauteur de Rayman. Mais au vu des premières ébauches, on peut raisonnablement l'espérer.



Éditeur : Ubi Soft
Machine : Game Boy Color
Sortie en Europe : mars 2000



Éditeur :

Machine :

Sortie en Europe :

Activision

PlayStation

juin 2000

Alundra 2

Après un coma, Flint s'alliera contre la fille du roi. Un beau parti.



Le début de l'aventure ressemble en fait à un vaste tutorial

La modélisation des lieux reste assez inégale. Du bon au médiocre



Alundra a été en son temps une bonne petite surprise pour les amateurs de RPG, après Final Fantasy VII. Cette fois, alors que Final Fantasy VIII vient de paraître ou presque, Activision annonce la sortie imminente d'Alundra 2. Une bonne façon pour que l'histoire continue...



Malgré son caractère assez classique, Alundra premier du nom avait été une assez bonne surprise sur PlayStation, il y a de ça, hum... oui, il y a de ça quelques siècles. Depuis, le genre action-RPG a bien évolué, et nous étions donc assez impatients de voir quels seraient les arguments de son jeune frère fraîchement débarqué au Japon et déjà en route pour rallier l'Europe. Alors, même s'il ne s'agit clairement pas du jeu de l'année, soulignons en tout cas l'effort consenti par Activision pour amener ce sympathique titre dans des délais plus qu'honorables. Désormais plus aucune excuse ne sera acceptée pour ne pas comprendre l'intrigue, qui n'a d'ailleurs plus rien à voir avec la précédente aventure. Vous voici en effet dans la peau d'un garçonnet plutôt téméraire nommé Flint dont la tête a été mise à prix depuis qu'il a décidé de lutter contre la guilde des pirates qui terrorisent le royaume. Pourtant les développeurs ne se sont pas contentés de remodeler l'histoire puisqu'ils ont aussi pensé à revoir bon nombre d'éléments comme les graphismes, le rythme du jeu et surtout son atmosphère. Ainsi, bien que certains éléments restent perfectibles, Alundra 2 devrait trouver son public.

Classique ? Et alors ?

On ne peut tromper ses yeux. St Thomas semblait en être persuadé, Platon un peu moins déjà, mais quoi qu'il en soit vous remarquerez que la fine 2D du précédent volet a désormais laissé place à une représentation en 3D intégrale assez sommaire. C'est indéniable, le style graphique rappelle particulièrement celui employé dans

Granstream Saga ce qui ne nous rajeunit pas vraiment. Néanmoins, l'ambiance bon enfant et surtout l'humour ultra présent apportent suffisamment de fraîcheur au jeu pour que vous ayez envie de vous pencher dessus plus sérieusement. Sans compter la variété assez impressionnante des situations qui permet de toujours relancer l'intérêt. Hop, vous passerez votre temps entre du découpage en règle de farfadets et autres pirates mutants, puis vous trouverez aussi le temps de résoudre des centaines d'énigmes, sans oublier les obligatoires passages de plates-formes et les multiples quêtes annexes ! Pas le temps de s'ennuyer. Alors, même s'il n'a pas la prétention de lutter contre les grosses cylindrées de Square, Alundra 2 a pour lui une ambiance vraiment attachante et un scénario accumulant les rebondissements. Si l'ensemble reste donc résolument classique, les plus jeunes trouveront probablement de quoi aborder le genre action-RPG sans prise de tête.



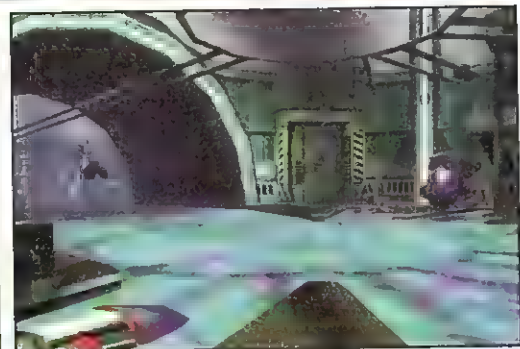
Pour les claustrophobes, il est également possible de jeter un petit coup d'œil à la surface



L'entrée dans le mystérieux monde d'Atlantis.



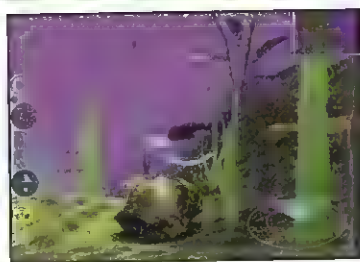
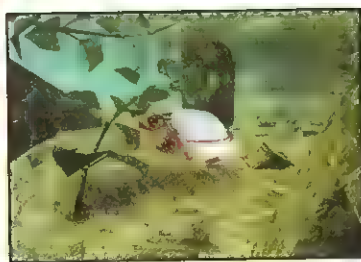
Éditeur : Ubi Soft
Machine : Dreamcast
Sortie en Europe : avril 2000



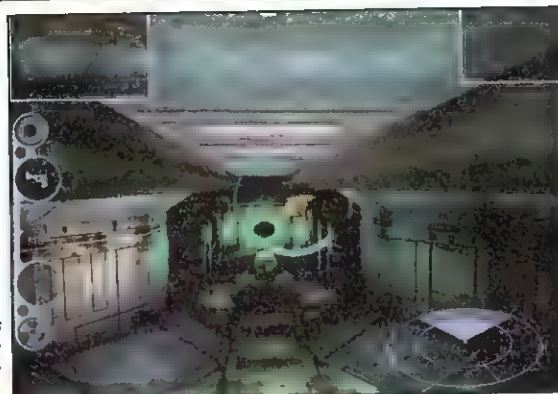
Une grande richesse de décors et de couleurs.

Deep Fighter

Criterion Studios développe un soft pour la Dreamcast qui vous plongera dans un monde abyssal et silencieux. Un Grand Bleu, mouvementé et original.



La faune sous-marine augmente considérablement le réalisme de chaque image.

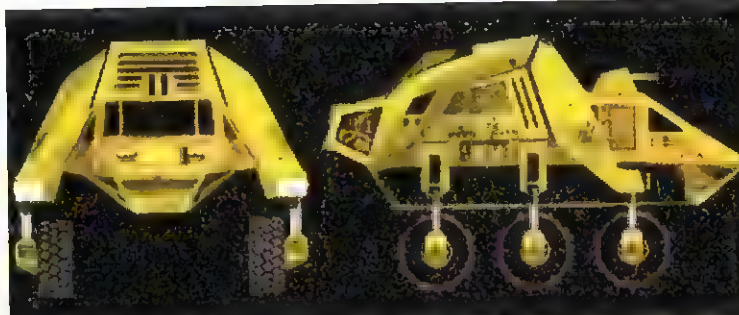


De nombreux endroits différents à explorer tout au long du jeu.

Enfin, loin de nos côtes atlantiques souillées par de trop nombreux hydrocarbures et détritus divers, subsiste encore une cité perdue, une civilisation sous-marine qui persiste. Non, il ne s'agit pas de l'Atlantide, mais de Deep Fighter. Chut ! Nous sommes dans le monde du silence. Malheureusement, celui-ci risque fort d'être perturbé par quelques tirs et autres explosions. Dans cette lutte, votre tâche est de découvrir les ennemis et de les envoyer par le fond. Votre sous-marin, légèrement plus volubile que le submersible créé par le professeur Tournesol, manœuvrera dans de superbes environnements en 3D (cinq mondes au total) : les Abysses, l'Atlantis, les jungles subaquatiques... Les missions consistent également à retrouver des installations et des embarcations endommagées afin que les Droïdes et les Drones puissent les réparer. Ces derniers ont pour mission de stopper les dégradations et de relever cette cité affaiblie. L'ultime objectif sera la reconstruction d'un vaisseau-mère, qui emportera toute la civilisation loin de ces eaux hostiles.

Les livres s'adaptent en jeu vidéo

Dans Deep Fighter, inspiré d'une nouvelle de science-fiction du célèbre romancier Hervé Jubert (sic), vous incarnez Bubba Kosk, un jeune cadet de la force d'autodéfense. Le scénario sera révélateur au fur et à mesure de l'avancée dans le jeu. Le niveau de difficulté varie lui aussi en fonction de la progression et les stages deviennent de plus en plus complexes, mais vous aurez la possibilité de piloter de nouveaux engins encore plus destructeurs. Dans un univers entièrement sous-marin, le titre est un mélange d'action, d'aventure et de stratégie. Différentes missions à effectuer



La modélisation des engins est très bien rendue.

pour remplir l'objectif final : la reconstruction de l'Arche. Grâce à des briefings réguliers, vous entrez directement dans l'action (et même en relation avec d'autres personnages) qui se déroule en plusieurs chapitres, comme si vous étiez le héros d'un long métrage. Un grand nombre de séquences cinématiques du jeu en font de véritables mini-films. La Dreamcast joue la carte de l'originalité ; une bonne chose. Après le Grand Bleu au cinéma, voici l'occasion de vous replonger dans le grand bleu. L'occasion aussi d'animer un peu le monde du silence.

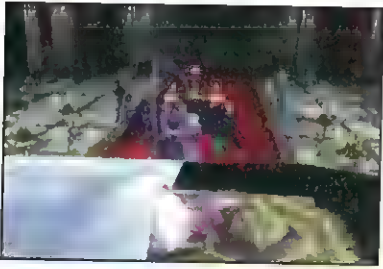
Éditeur : Konami
Machine : Nintendo 64
Sortie en Europe : mars 2000

Castlevania Legacy of Darkness

La série culte de Konami, déclinée sur toutes les bécanes du marché, revient une nouvelle fois sur Nintendo 64. Voilà pour la bonne nouvelle. La mauvaise ? Eh bien, ça sent le réchauffé à plein nez ! Explications



L'attaque de base de Cornell est plutôt efficace.

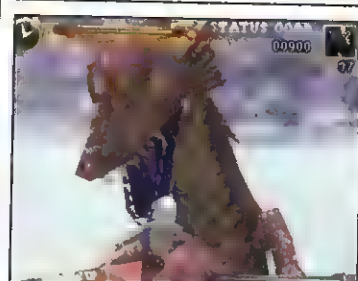


Avec l'Expansion Pak, les graphismes sont plus fins, mais le jeu ralentit comme ce n'est pas permis !



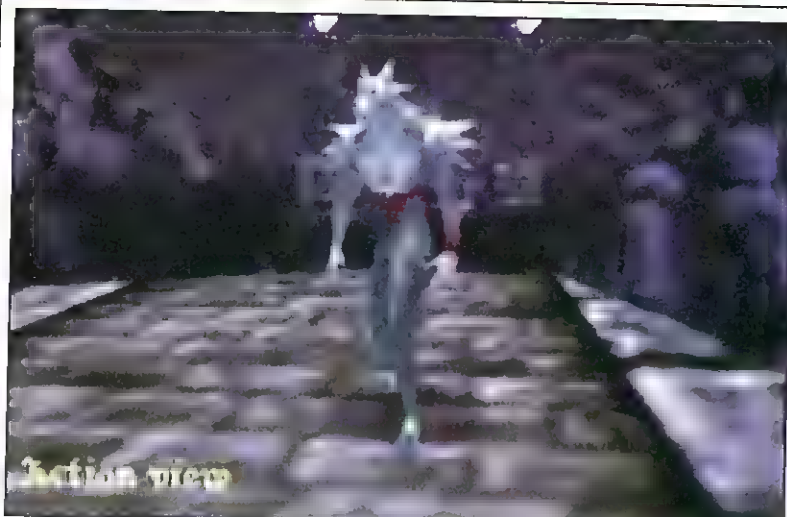
originellement prévu pour sortir sous l'appellation « Special Edition », ce nouvel opus de la série Castlevania sur N64 ne propose qu'une simple évolution, une version complète du premier jeu. Vous retrouverez ici tout ce qu'il y avait dans Castlevania 64, avec quelques niveaux, boss et musiques supplémentaires, ainsi que deux nouveaux personnages : Henry et Cornell. Le scénario représente, quant à lui, la véritable innovation du jeu

Pour jouer avec la totalité des persos, il faudra d'abord finir le jeu avec Cornell.



Faire du neuf avec du vieux

L'histoire se déroule huit ans avant Castlevania 64. Vous y incarnez Cornell, un jeune loup-garou parti en Transylvanie pour retrouver Ada, sa petite sœur, enlevée par le comte Dracula. Vous progresserez avec lui dans des décors qui vous seront étrangement familiers. En fait, il s'agit, pour la plupart, de ceux du premier jeu avec quelques détails qui diffèrent... Une bâtisse, en ruine dans Castlevania 64, pourra ainsi être en parfait état dans Legacy of Darkness. Le jeu reste un subtil mélange d'action, de plate-forme et d'aventure, mais bénéficie évidemment de quelques améliorations. Les cut-scenes sont plus nombreuses et plus travaillées, tout comme l'ambiance sonore. Globalement, l'atmosphère est toujours noire et angoissante, et l'intensité dramatique est augmentée. Côté graphismes, on note un progrès, surtout apporté par l'ajout d'une compatibilité avec le Ram Pak... Malheureusement, ce dernier fait complètement ramer le jeu ! Espérons que ce défaut sera corrigé pour la version définitive. En attendant, disons que ce soft devrait pleinement satisfaire ceux qui auraient loupé le premier Castlevania en 3D, ainsi que les accrocs de la série qui trouveront là une sorte de version « Director's Cut » de Castlevania 64... On en saura tous un peu plus dès le mois de mars.

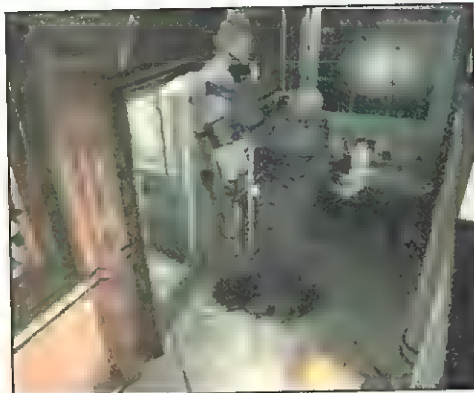


Après avoir collecté des rubis, Cornell peut se transformer en loup-garou. Malheureusement, cela n'ajoute rien au gameplay.

Made in Europe



Cet endroit vous est familier hein ?
C'est le commissariat de Resident 2 !



Editeur **Capcom**
Machine **PlayStation**
Sortie en Europe **février 2000**



Resident Evil 3 Nemesis



Bonne nouvelle les gars, la troisième et dernière chasse aux zombis de la PlayStation touchera bientôt nos vertes contrées. La sortie de cette version PAL est enfin annoncée de manière plus précise... Il fallait que vous le sachiez !



Bon, voilà près de trois mois que les Japonais et les Américains jouent sur le dernier Resident Evil, et nous, pauvres Européens, nous languissons toujours dans l'attente. C'est insupportable, hein ? Mais les choses prennent enfin une autre tournure : la première version française jouable est arrivée aujourd'hui à la rédaction ! Pour cet ultime épisode de la saga sur PlayStation, Capcom lâche Virgin Interactive et remet son bébé entre les mains d'Eidos... Une nounou de compétition, qui par sa force de marketing et de distribution devrait assurer la continuité du succès de la série.

Une nouvelle manip' vous permet d'esquiver l'attaque d'un monstre. Il faut appuyer sur le bouton de tir, au moment précis de l'attaque... Le timing est serré.

Les zombis ont faim d'une chair plus fraîche que celle des cadavres de Raccoon... Celle de Jill sera parfaite.



Alors, c'est pour quand ?

Les délais de portage NTSC - PAL étant ce qu'ils ont toujours été, vous devrez encore patienter au moins jusqu'à la mi-février. C'est triste, mais comme dirait Chris, « c'est la vie, tu sais, on n'y peut rien »... En attendant, pour vous consoler, dites-vous qu'on a quand même échappé au pire. En effet, dans un souci grand public, les gars d'Eidos voulaient, au départ, briser une sorte de tradition en doublant intégralement le jeu en français. Au secours ! Il n'y aura finalement que des sous-titres, les voix originales étant conservées. Quand on voit l'ampleur des dégâts sur Metal Gear Solid, par exemple, y'a vraiment de quoi flipper ! Sinon, les éternelles bandes noires du passage en 50Hz viennent inévitablement aplatis l'écran. C'est toujours gênant, mais bon, on finit par s'habituer. Et puis le jeu est tellement bon ! On ne reviendra d'ailleurs pas sur toutes ses qualités, vous savez déjà tout ce qu'il y



a à savoir, retenez simplement qu'une longue et terrifiante aventure vous attend, et délectez-vous de ces quelques photos en attendant le test complet du jeu (prévu pour figurer dans le Joypad du mois de mars, si tout va bien).

Éditeur : Activision
Machine : PlayStation
Sortie en Europe : juin 2000



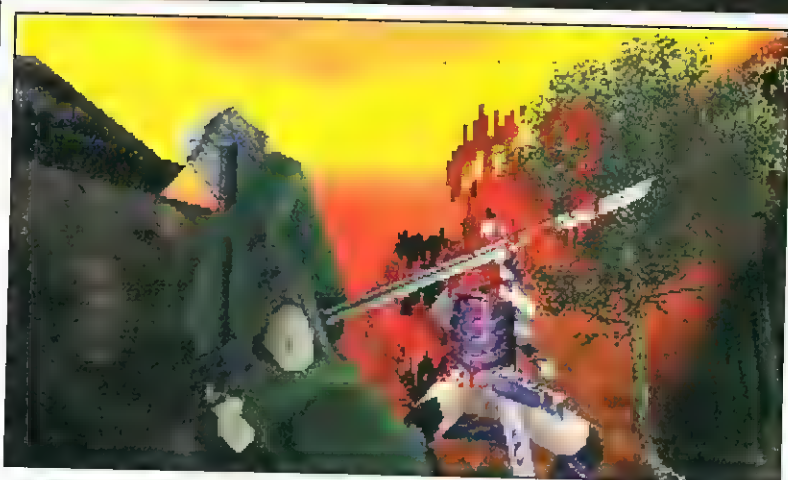
Face à plusieurs adversaires, utilisez vos différents « gadgets » ou courez au-devant de votre propre mort...

Tengu 2

Ne nous emballons pas. La version que nous avons eue entre les mains ici est suivie d'une mention alpha. La plupart du temps, on reçoit des bêta, et ces dernières ne sont pas toujours très avancées. Les alpha, c'est pire. C'est vraiment juste histoire de voir, mais le jeu n'est super pas terminé et on ne peut évidemment rien en conclure quant à ses qualités finales. Estimez donc que cette news est comme un coup d'œil jeté au-dessus de l'épaule d'un des développeurs du jeu, à la dérobée, histoire de satisfaire un peu votre curiosité.

La pré-version de Tengu 2 que j'ai ici décortiquée, avec un plaisir que l'on pourrait qualifier de sadique, proposait 3 niveaux : The Training course, The Ninja village under attack et, enfin, The Quarantine village. Le premier est classique, puisqu'il s'agit du niveau d'entraînement où vous apprenez à utiliser votre équipement et où vous vous habituez aux réactions de votre personnage. Le truc bizarre, c'est que le niveau tout entier est peuplé... de singes (!). Est-ce un délire des programmeurs ou bien les gardes laissent-ils, pour l'entraînement au moins, la place à ces chers primates ? Nous verrons bien.

Avec un ami du magazine Joystick, l'autre jour, on se disait que l'on faisait l'un des métiers les plus cool du monde. On se disait : « Tu vois la Terre ? Tu vois tous les métiers qu'on peut exercer ? Eh bah, notre job doit bien faire partie du top 10 pour ce qui est des jobs cool. » Et ce n'est pas en jouant à Tengu 2 quelques mois avant tout le monde que je vais penser le contraire...



Plus de changements, pour le moment

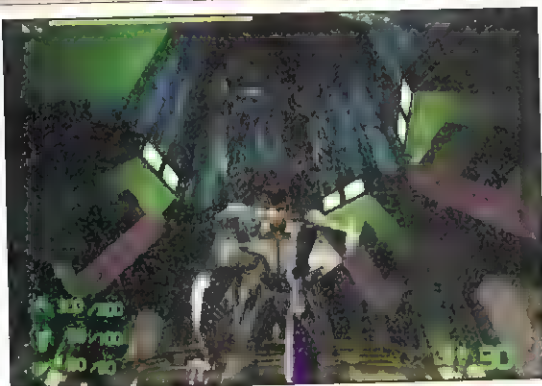
Les deux autres stages proposent des situations au cours desquelles vous devez intervenir. J'éviterai de vous dévoiler les pans de scénario qui m'ont été révélés - il semble y avoir des « spoilers » (des trucs qui gâchent) comme on dit en anglais - en précisant simplement que la mise en scène semble avoir un peu plus d'importance que dans Tengu premier du nom. En ce qui concerne les capacités de votre ninja, nous sommes ici très proches de ce que l'on connaît. Les mouvements habituels répondent présents (saut papillon, roulade, puis coup en arrière, coup sur les côtés, saut vers l'avant...) même s'ils semblent en général un tout petit peu plus rapides. Quelques animations changent, également, mais on n'atteint pas des sommets de renouveau. Du côté des objets et des armes, on retrouve l'arsenal traditionnel, agrémenté de nouveautés assez réjouissantes : sarbacane, flèche enflammée, poudre que l'on jette dans les yeux ou encore sort de téléportation (pour apparaître derrière son adversaire, apparemment). Bref, les images qui illustrent cette page sont là pour satisfaire les personnes de bon goût qui avaient apprécié à sa juste valeur le premier Tengu. Nous vous en dirons davantage sur ce nouvel épisode, dès qu'une version plus aboutie arrivera entre nos mains ce qui, si les dieux sont avec nous, ne devrait pas trop tarder...



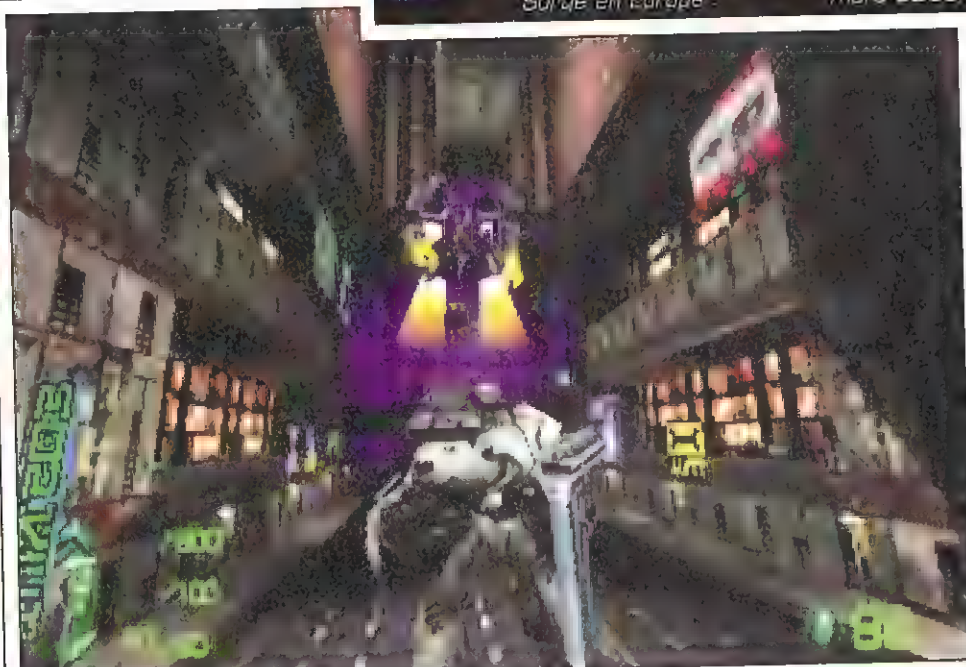
Le côté scénario est souvent mis en avant dans Tengu 2. Au début et à la fin des niveaux, des séquences interviennent et les personnages parlent entre eux



Cette femme mystérieuse joue un rôle important dans l'histoire



Les boss sont agiles dans leurs esquives et leur puissance de tir est élevée



Les armes de Slave Zero peuvent être up-gradées

Slave Zero

De l'action et encore de l'action pour ce titre que nous propose Infogrames. De quoi étoffer la ludothèque Dreamcast, ce dont personne ne se plaindra.

Un grand nombre de munitions sont disséminées à travers chaque niveau



quelques siècles de notre année 2000 (cinq, pour être exact), existe un monde qui n'est pas que « luxe, calme et volupté » : c'est l'univers futuriste de Slave Zéro. On ne vous refa pas le coup du « Je ne suis pas un numéro, je suis un esclave libre ». Dans ce jeu issu du même titre sur PC, les SovKhans dirigent de manière dictatoriale les habitants de S1-9. Cette méga cité, complexe militaire et industriel regorgeant de déchets toxiques, n'est plus qu'un territoire où règne la terreur. Face à cette main mise diabolique et inacceptable, mêlée à une énergie mystérieuse (Dark Matter), une volonté de résistance s'est formée. Les Guardians, descendants d'une caste de prêtres guerriers, sont parvenus à ravir à leurs ennemis une terrifiante machine à tuer : un Slave. Il ne s'agit pas ici d'un habitant de l'Europe centrale ou orientale, mais d'une sorte de cyborg géant contrôlé par Chan. Ce dernier est prêt à tout pour éradiquer les SovKhans de cette civilisation menacée. Même si vous ne vous prénommez pas Chan, mais Jackie ou peu importe, vous incarnerez quoi qu'il en soit ledit Chan ; ultime et unique espoir des Guardians et de l'humanité toute entière !

Ambiance néon

Destruction, voici le maître mot de chacune de vos missions, avec toutes les armes disponibles (neuf au total). Rasez les buildings et les ponts afin de libérer de nouveaux passages, puis lancez les débris et même les



Aucune place pour le soleil, dans cette « électri-cité ».



Slave Zero se joue aussi à quatre dans de arènes différentes

voitures sur vos assaillants. Mais surtout, il faudra anéantir les sentinelles de toutes tailles et de toutes formes qui entravent la route ou qui surplombent la ville. Attention, elles se reproduisent comme des petits pains. Sacrés progrès de la génétique ! Tout ne se fera pas sans dégâts, puisque la prise en main de cet esclave s'avère assez difficile. Plusieurs « restart game » seront nécessaires pour pouvoir maîtriser convenablement votre machine, tant du point de vue spatial que pour le ciblage des tirs en fonction des mouvements d'esquives. Inspiré par des animations japonaises telles que Evangelion et Gundam, ce titre est aussi un mélange d'environnement noir façon Blade Runner et de monstre semblable (par sa dimension) à celui rencontré dans Godzilla. Un jeu sans finesse comme on les aime... ou aimait !



**LIBÈRE LA BÊTE
QUI SOMMEILLE EN TOI !**



**Ce ne sont pas
des autocollants
Nos accessoires
sont décorés
par thermo-formage
à la fabrication**

Toute une gamme d'accessoires qui vous colle à la peau

Made in Europe

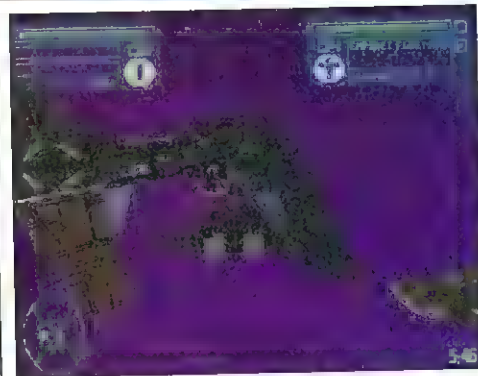


Votre coéquipier vous avertit qu'il va utiliser des fusées éclairantes pour que vous le repérez.



Cette mission d'escorte s'inspire largement de l'Empire Contre Attaque !

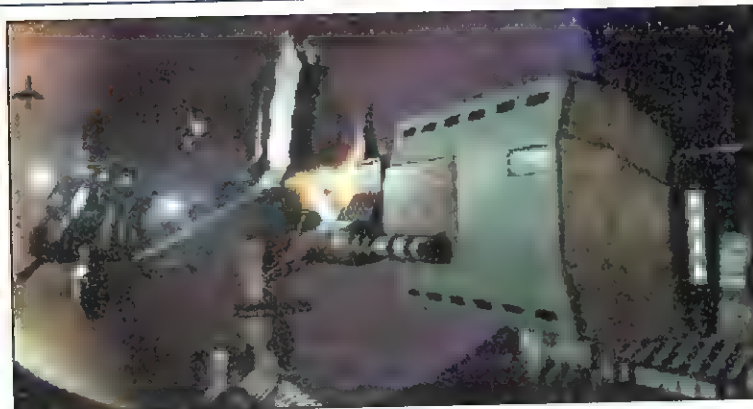
Éditeur : **Psygnosis**
Machine : **PlayStation**
Sortie en Europe : **mars 2000**



Colony Wars Red Sun

Troisième et ultime volet de la saga sur PlayStation Colony Wars Red Sun vous emmène une fois encore aux confins de l'univers pour des ballets de space opera. Si la recette fonctionnait il y a quelques années, doit-on toujours s'enthousiasmer ? Pas sûr.

Il semblerait que les jeux de tirs ne remportent pas un franc succès auprès des joueurs de l'hexagone. Cela expliquerait peut-être la raison pour laquelle les deux précédents Colony Wars ne se sont pas bien vendus au regard des efforts marketing déployés par Psygnosis. Le syndrome Star Wars et sa Menace Fantôme va peut-être donner un petit coup de pied dans tout ça et enfin sensibiliser les Français aux shoots de qualité. Pour preuve, voyez l'ami RaHaN qui est l'un des plus grands fans de la Trilogie qui m'a été donné de connaître : il a trippé comme un dingue sur les premiers Colony Wars et psalmodiait à tue-tête des dictons Jedi à deux francs sur la Force ! O.K. il n'y a aucun rapport entre Star Wars et CW mais bon, qui n'a jamais rêvé d'être pilote de chasse de l'espace et surtout, de sauver l'univers à grands coups de rayons laser ?



La vue intérieure s'avère pratique pour abattre les adversaires.

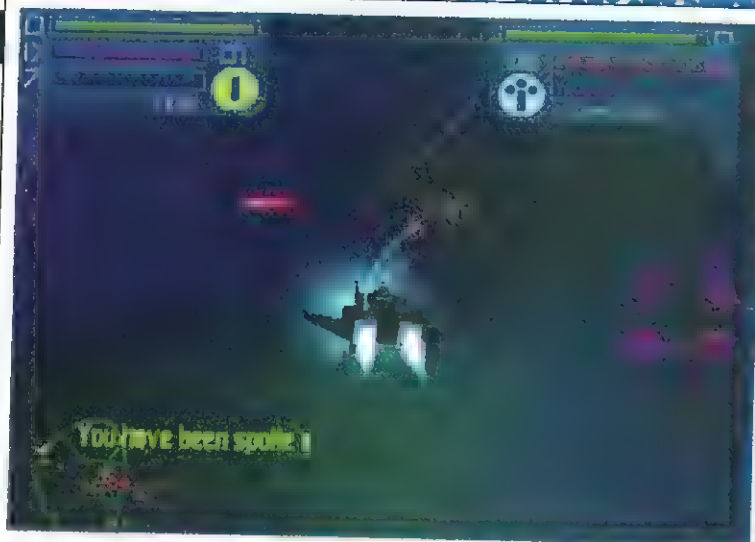


Un scénario surprenant

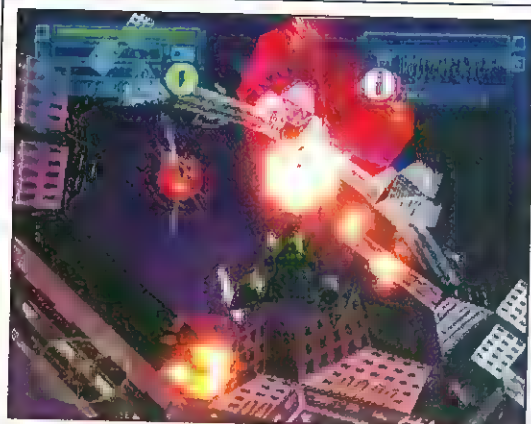
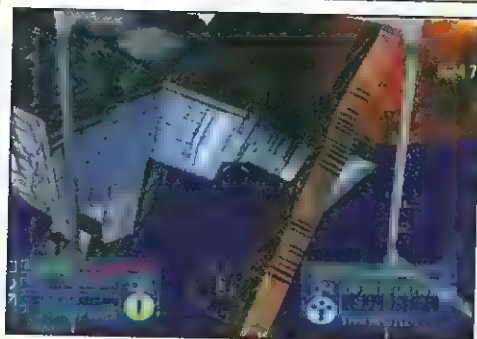
Si les opus précédents contenaient les aventures inextricables de la Navy et de la League, ce troisième épisode décide de se démarquer en changeant radicalement. Vous incarnez Valdemar qui est une sorte de mercenaire convoyeur de l'espace qui se retrouve pris dans la guerre que se livrent les deux parties en présence. L'originalité de cette intrigue réside dans vos choix durant la campagne, qui détermineront à la conclusion du jeu votre affiliation du côté de la League ou de la Navy. Mieux encore, vous pourrez même rester neutre et vous conformer à votre code d'honneur de mercenaire en ne considérant que les aspects financiers, comme motivation profonde à votre engagement. On retrouve autrement les fameuses arborescences des missions (qui varient selon vos performances) expérimentées dans Colony Wars Vengeance, et qui vous proposent à la clé pas moins de six fins différentes !

Un shoot original

A la fin de chaque opération spatiale, vous gagnerez de l'argent et vous en servirez pour customiser votre vaisseau en armes (missiles, lasers...). Dans le meilleur des cas, les plus économes pourront même s'offrir un appareil entier flambant neuf d'un nouveau modèle ! Sinon pour de ce qui relève des joutes intersidérales, on retrouve encore le même système de combat avec les boucliers des chasseurs ennemis à annihiler en utilisant soit un rayon tracteur, soit des missiles à têtes chercheuses. Les niveaux offrent par ailleurs pour ce dernier volet plus de missions sur les planètes que dans le vide intersidéral, ce qui aura le mérite d'apporter plus de variété et de richesse dans les environnements. Le soft promet une trentaine d'armes, huit appareils spatiaux ainsi que cinq systèmes solaires, le tout sur une musique philharmonique orchestrale pour ne pas changer les habitudes ! Tout le mal qu'on lui souhaite est qu'il goûte enfin au succès bien mérité lors de sa sortie, parce que les habitudes, ça ne se change pas du jour au lendemain.



Une information vous indique que vous êtes locké par un ennemi.



Dans un canyon se trouve une armada d'engins terrestres mobiles et des tourelles de contrôle

et énorme insecte fait penser aux aliens de Starship Troopers !

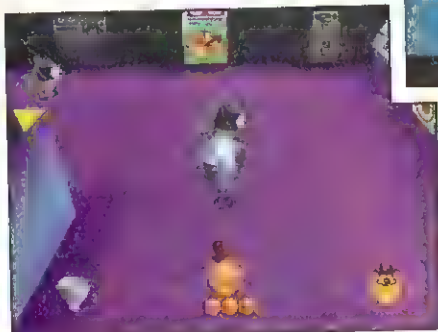
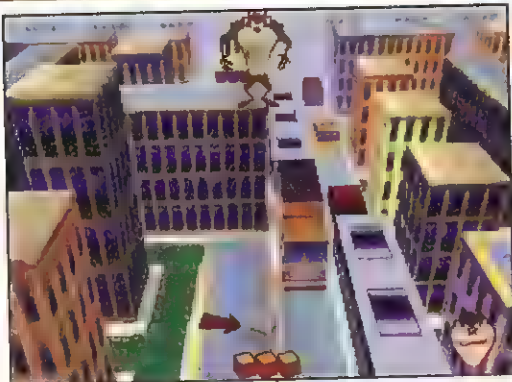


Des séquences vidéo somptueuses parsement le jeu et contribuent à rendre plus crédible l'univers de Colony Wars.

Vous pouvez acheter des armes et les configurer sur trois compartiments.



Made in Europe



Une petite attaque tourbillonnante et les robots finiront à la casse !



Editeur : Infogrames
Machine : Nintendo 64
Sortie en Europe : mars 2000



Faites attention à ce gros oiseau et à ses petits, ils risquent de ralentir votre livraison !

Taz Express

Taz n'est pas un génie. Pourtant il possèdera son premier jeu de réflexion-action sur N64 dans lequel il devra livrer des colis ! Comme un air de déjà vu...

Taz et son rire d'ile vont investir la N64 pour un sympathique jeu de réflexion-action. De toute façon vous connaissez bien Taz : c'est un gros fainant qui passe le plus clair de son temps à regarder la télé, à se doucher, à manger des chips et à dormir, contrairement à un certain Traz, qui est survolté et fracasse tout le mobilier se trouvant dans son premier trimestre. Un jour, n'en pouvant plus de ces habitudes de vieux SDF sur le retour, Madame Taz décide de remuer son sac de poils de mari en lui trouvant un travail taillé sur mesure. Il sera désormais livreur de courriers et de colis en tous genres, sous le couvert de la société Taz Express. Incroyable, c'est d'ailleurs le titre du jeu ! Quel fabuleux hasard ! En tout cas, l'adresse de sa première livraison lui est familière puisqu'elle se trouve ni plus ni moins ACME... De là commence la galère du siècle !

Le cerveau de la bête

Des clics et des issues du monde comique des Toons rendront la vie difficile à Taz. Parmi elles on nous promet Wile E. Coyote, Marvin le martien, Sam le pirate, et bien d'autres qui viendront gayer de leur présence les trente niveaux d'irritants du jeu. Le concept est simple mais efficace : Taz doit livrer ses colis bon port sans les détruire ! Une sorte de Paperboy américain en somme ! Autrement, l'univers global se divise en cinq mondes (Bushlands, la ville, Mars, la vallée et le Far West) et utilise une représentation en 3D d'excellente facture pour la N64. Les animations quant à elles, demeurent très variées puisque le monde Tazmanien bénéficiera d'un panel assez conséquent d'actions et pourra effectuer des attaques tourbillonnantes, porter ou jeter des objets, manger tout ce qui se présente à lui. En bref, c'est ce qui nous attend le mois prochain pour peu que l'on soit amateur d'originalité et d'humour toon !



Le diable prépare un sale coup au coyote !



Aussi bien en extérieur qu'en intérieur, Taz reste très professionnel dans son travail !



Taz peut porter des caisses et s'en servir comme plateforme

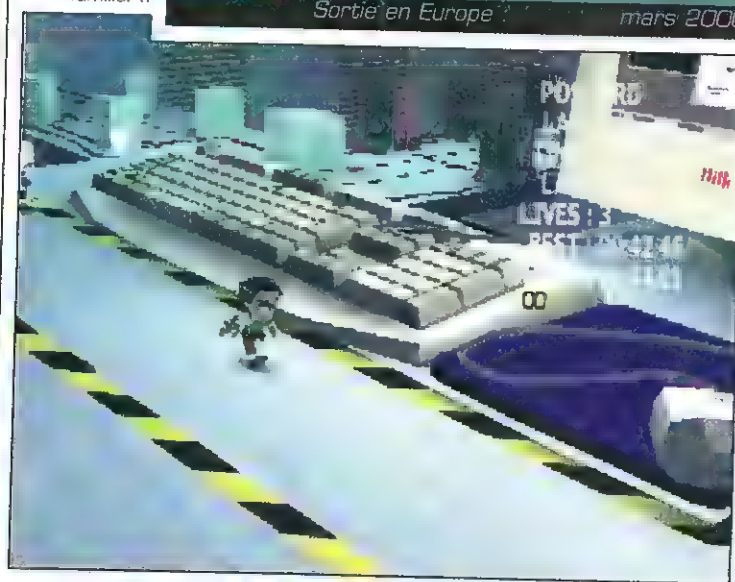


Voici un décor
qui nous est
familier...



Editeur :
Machine
Sortie en Europe :

Codemasters
PlayStation
mars 2000



Les plateaux de cuisine encombrés promettent des courses avec virages en épingle à cheveux.

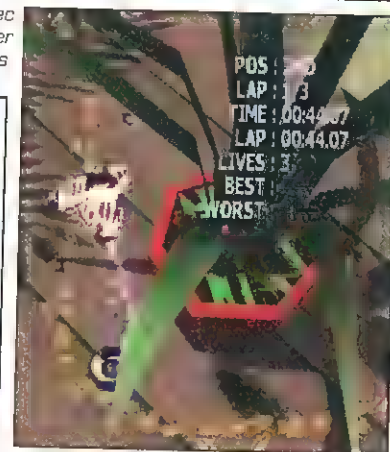
Micro Maniacs

MicroMachines est une série mythique qui a fait ses premières armes voilà bien des années. à l'époque glorieuse des consoles 16 bits. Aujourd'hui, les véhicules laissent place à des petits bonshommes. Mais le concept reste le même.



La 3D est maîtrisée avec brio. On croit se balader dans de véritables décors Presque

Lorsque vous passez à côté du chat, vous le voyez respirer tandis qu'il dort.



C'est drôle, mais moi, la série des MicroMachines j'ai toujours adoré. C'est débile pourtant comme principe. C'est de la course vue de haut, dans des décors en 3D désormais, et il faut larguer ses adversaires d'une longueur « d'écran » pour gagner un point. Une fois son « compteur » rempli, c'est la victoire. Voilà, c'est tout, il n'y a rien d'autre à comprendre. Basta. Dans les faits, Micro Maniacs est tout de même un chouia plus compliqué. D'abord au niveau de la maniabilité. Ça n'a l'air de rien comme ça, mais des petits bonshommes qui courent à toute vitesse, c'est nerveux. Il faut savoir les maîtriser et leur faire prendre correctement les virages. Les trajectoires sont d'une importance vitale ici et font souvent toute la différence. Connaître les circuits par cœur se révèle également indispensable puisque l'on découvre chaque parcours au fur et à mesure, lorsqu'on avance. Anticiper une direction est particulièrement difficile lorsqu'on fait la course en tête, évidemment. Il faut donc savoir prendre des points de repère sur le terrain pour ne pas se faire surprendre. Genre il faut tourner à gauche un peu après le pot de fleurs...

Petits, mais costauds

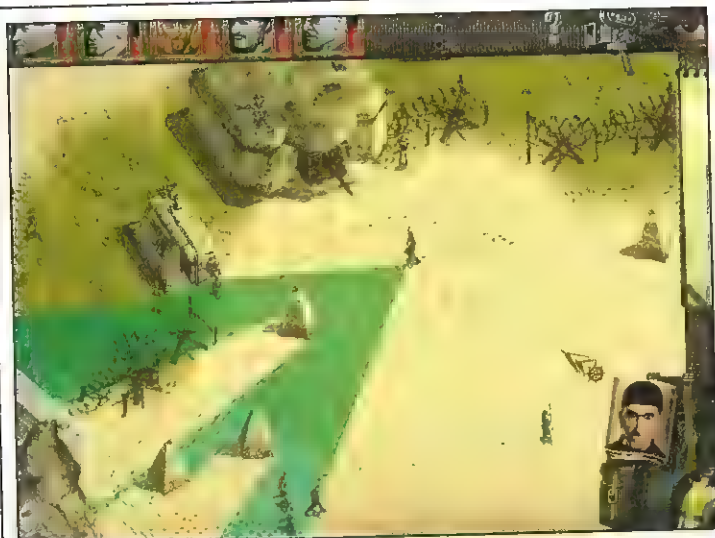
Ok, c'est super pas original, désolé... Les Micro Maniacs mis à votre disposition sont ici au nombre de huit. Il y a des filles, des mecs et des « choses » plus difficilement identifiables, comme « tête d'ampoule », qui semble être le cousin éloigné de Filament, vous savez, la création de Geo trouvetou. Le jeu est divisé en deux modes principaux : Versus et Tournoi. Sachant que l'on peut y jouer jusqu'à huit en même temps (a priori), cela promet des parties endiablées. Si vous n'avez pas de multijoueur vous pouvez au moins jouer à quatre en « divisant »

chaque paddle pour que deux personnes jouent en même temps sur chacun de ceux-ci (ça marchait déjà sur Megadrive, ça n'est pas tout nouveau). Vous aurez même la possibilité de faire des équipes. Du côté des bonus, il y a des « power up » d'attaque plus ou moins puissants (on peut en récupérer jusqu'à quatre d'affilée pour les balancer à pleine puissance). Les plus déterminés réussiront même à découvrir quelques personnages cachés et des circuits supplémentaires si leurs résultats sont assez bons. Bref, en attendant le test, Micro Maniacs, joliment réalisé, devrait faire figure de digne suite après la série des MicroMachines. On va se mettre à plusieurs dessus quand arrivera la version finale. Faites-nous confiance, on va vous le décortiquer.

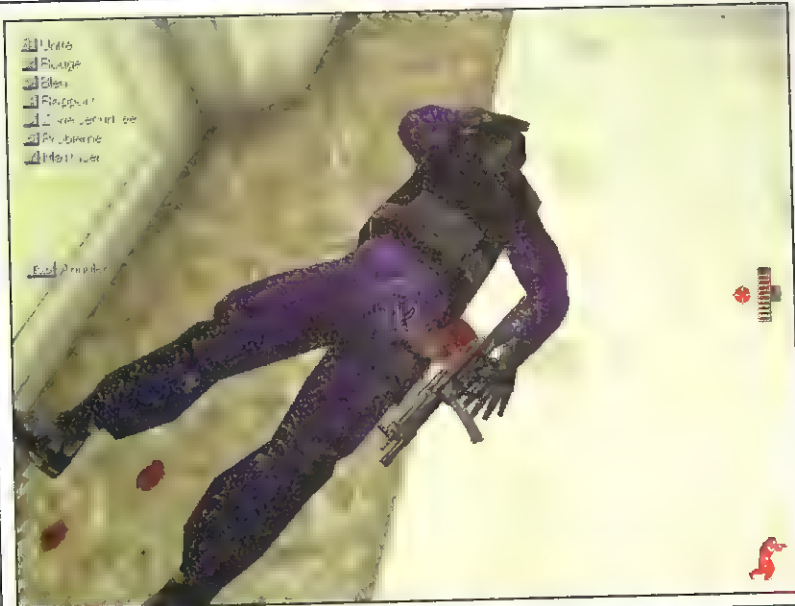
Jeux de guerre

les commandos à l'assaut des consoles

Un nouveau genre fait son apparition dans le monde du jeu vidéo : la simulation de commando. Qu'il s'agisse des Forces Spéciales ou des SWAT, les troupes d'intervention ont la cote sur PC et très prochainement sur consoles. Du nouveau après Metal Gear Solid...



Commando est un jeu culte dans lequel on retrouve certaines caractéristiques de Metal Gear : les cônes de vision notamment et l'obligation d'être le plus furtif possible.



Une atmosphère de film de guerre tout simplement exceptionnelle pour Hidden & Dangerous. Un jeu passionnant en coopération !

Actuellement, il y a un genre très en vogue sur PC : les simulations de Forces Spéciales. Depuis le succès retentissant de **Commandos** (Eidos) et de **Rainbow Six** (Redstorm), de nombreux développeurs ont tenté leur chance sur ce créneau. En l'espace de quelques mois, on a assisté à une véritable déferlante de ces jeux « militaristes ». Le public PC bien sûr a suivi tout comme la presse spécialisée d'ailleurs... comme si le trip infiltration-élimination répondait à une frustration ludique qui n'attendait que d'être assouvie. Mais qu'est-ce qui peut bien pousser les joueurs à vouloir ramper dans la boue, se cacher derrière des buissons et scruter l'horizon avec un fusil à lunette pour sniper une sentinelle située à un kilomètre de distance de préférence en visant soigneusement la tête ? Où sont le rêve et la fantaisie dans tout ça ? Ce goût prononcé pour une mise en scène réaliste de la guerre à quelque chose de morbide, vous ne trouvez pas ?

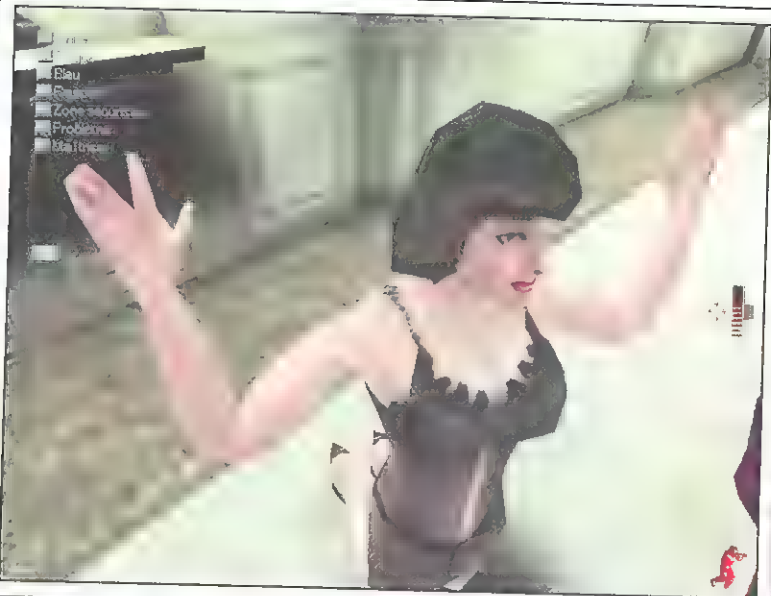
Un genre exclusivement PC ?

Mais, laissons au fantôme de papa Freud le soin de faire la lumière sur ces interrogations. Aussi étrange que cela puisse paraître, ce phénomène n'a pas tellement eu de répercussions sur le petit monde de la console. Pourtant, on pensait qu'après **Metal Gear Solid**, **Tenchu** (allez, on

va le compter), nombre d'éditeurs allaient s'engouffrer dans la brèche ouverte par Konami et Sony pour exploiter jusqu'à saturation ce que beaucoup d'entre nous considèrent aujourd'hui comme une nouvelle poule aux œufs d'or. Depuis, seul Redstorm a tenté une incursion chez les consoleux en adaptant son fameux **Rainbow Six**. Et il faut bien reconnaître que son jeu, du moins sur N64, apporte quelque chose de réellement nouveau (cf. Test dans ce numéro). Quant à **Syphon Filter**, **Demain ne meurt jamais**, **Medal of Honor** ou encore **GoldenEye**, ces titres demeurent, malgré une petite touche de réalisme (le snipe, les « head-shot ») de gros jeux d'action bien bourrins et ne peuvent prétendre appartenir à cette catégorie. Le faible nombre de produits de ce type sur Play et N64 est également dû aux limites des bécane (l'I.A. et la gestion des maps, en règle générale gigantesques, demandent énormément de mémoire) et à l'impossibilité de jouer en réseau (**RS**, **Hidden & Dangerous** et **Rogue Spear** doivent en grande partie leur succès aux nombreux modes



Réalisme des situations, ambiance sonore digne d'un film policier, gameplay novateur, SWAT 3 vous donne la possibilité de régler les conflits sans effusion de sang



de jeu réseau). L'arrivée des consoles nouvelle génération (la Dreamcast et la PlayStation 2) laissent par conséquent espérer la conversion de ces titres PC qui nous ont fait tripper. Certains développeurs se sont d'ailleurs déjà lancés dans l'aventure. Du côté du Soleil Levant, pour l'instant, hormis Special Age-nts, le petit jeu de gestion d'espions édité par Nec, rien à signaler.

Revenons un peu

Si tout se passe bien, la version Dreamcast de **Rainbow Six** (la simulation de SWAT de Redstorm) devrait être disponible dans les magasins d'import le 2 février prochain. On peut s'attendre à une conversion équivalente au jeu d'origine. On sait d'ores et déjà qu'à l'instar de la mouture N64, cette version 128 bits intégrera certaines missions de l'add-on Eagle Watch. Souhaitons simplement que les développeurs aient corrigé les routines d'I.A. (les ennemis sont parfois un peu statiques), et surtout prévu un mode réseau. Autre gros succès PC qui logiquement devrait faire l'objet d'une adaptation sur Dreamcast : **Rogue Spear** (numéro 1 des ventes américaines, élu meilleur FPS tactique par GameSpy), qui n'est autre que la suite de Rainbow Six. Cette simulation de Forces Spéciales propose 16 missions extrêmement variées (pose d'écoutes téléphoniques, kidnapping, sabotage, assassinat, libération d'otages...) demandant pour la plupart un maximum de furtivité (les morts sont soudaines). Vous pouvez toujours dinger jusqu'à 4 équipes de 4 agents. Le jeu gère les blessures (une balle dans la jambe vous empêchera de courir) et le système de planification s'est considérablement enrichi (ordres dédiés aux snipers, couverture de zone, etc.) tout comme l'armement. Il est également possible de donner des ordres en temps réel. Ce titre bénéficie évidemment d'une excellente réalisation : les animations des SWAT sont très naturelles, les décors d'un réalisme saisissant (Muséum de New York, village au Kosovo...) et l'I.A. est tout simplement bluffante (les terroristes ne réagissent jamais deux fois de la même façon !). Une grosse bombe ludique sur laquelle toute la redac' a trippé ! Cet été, un titre édité par Take 2 Interactive a dominé les charts européens, et ce malgré la présence de nombreux bugs : il s'agit de **Hidden & Dangerous** dont

l'adaptation Dreamcast est toujours prévue sur les plannings de l'éditeur (on n'a plus de nouvelles depuis le mois d'avril 99 !!!) Ce mix d'action et de tactique militaire (le jeu intègre un système de planification comme R6) se déroule pendant la Seconde Guerre mondiale entre 1943 et 1945 et vous place à la tête d'un commando de 4 soldats alliés, chargés d'infiltrer les lignes ennemies. Les points fort de H&D ? Une ambiance héroïque hors du commun digne du Soldat Ryan, une réalisation graphique époustouflante, 23 missions fort bien conçues et un mode 4 joueurs en coopération grandiose. En revanche, on compte sur les développeurs tchèques d'Illusion Softworks pour améliorer l'I.A. des Allemands très en deçà de celle des soldats de Medal of Honor ! Le comble pour un jeu PC ! Sinon, pour le moment, aucun portage de l'add-on Fight for Freedom (9 missions d'un intérêt parfois contestable) n'a été annoncé. Pour finir, spéculons sur une éventuelle adaptation 128 bits de **SWAT 3** (Sierra) qui propose un gameplay un peu différent de celui de ses concurrents. D'abord, à l'inverse de Rogue Spear, qui propose quelques missions en extérieur, ce titre développé par Sierra U.S.A. se déroule - simu' de flics oblige - exclusivement en intérieur (cave, villa, building, boîtes de nuit...). D'autre part, vous n'êtes pas obligé de tuer les suspects comme dans R6 ou RS, puisque vous avez toujours la possibilité de les convaincre de lâcher leurs armes en gueulant, de les asphyxier avec du gaz lacrymo ou de les aveugler avec des flash-bang pour ensuite leur passer les menottes et ça c'est plutôt bien vu. Le système d'ordre en temps réel quant à lui permet d'élaborer des assauts assez complexes sans trop se prendre le chou. Un bon titre traité de façon assez originale dont le portage 128 bits ne devrait pas poser trop de difficulté. Puisse Sierra nous entendre ! Bien sûr au milieu de ces petits bijoux, on trouve quelques nanars qui, on l'espère, ne feront jamais l'objet d'une conversion comme **Special Ops 2**, une simu de Béret Vert développée par Zombi (la conversion du premier volet sur Play a été mise en stand-by) et **CodeName Eagle** un ersatz de H&D. Toujours édité chez Take 2. Maintenant que tout est dit, il ne reste plus qu'à s'armer... de patience.



Des environnements graphiques hyper réalistes et des routines d'I.A. que seules les consoles 128 bits seront capables d'assumer





Tom Clancy's Rainbow Six



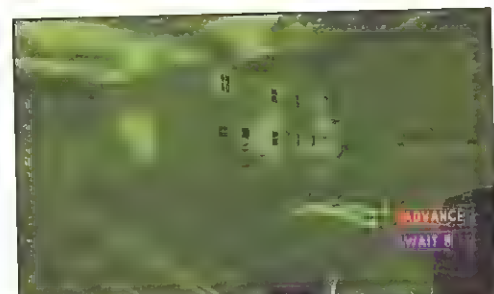
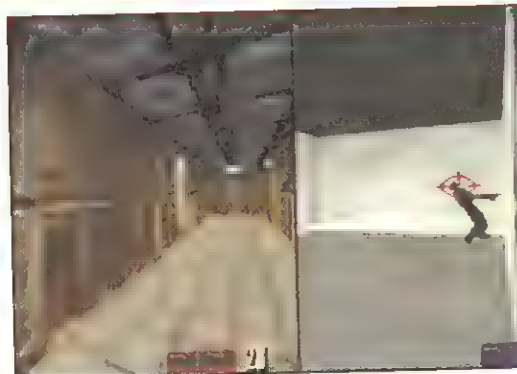
Gros soupir de soulagement, Rainbow Six sur N64 n'a strictement rien à voir avec l'insipide version PlayStation. Tout ce qui faisait la quintessence du titre culte sur PC a été conservé !
Go ! Go ! Go !

Dans le petit monde du FPS (comprenez le First Person Shooter, les Doom-like, quoi), Rainbow Six est un cas à part. Sorti sur PC il y a maintenant un peu plus de deux ans, ce titre adapté d'un roman de Tom Clancy se démarquait des autres productions du genre (Quake 2 et toute la clique) par un aspect tactique très prononcé. Une caractéristique qui a valu d'ailleurs à cette simulation de forces spéciales un succès phénoménal outre-Atlantique... et une suite, intitulée Rogue Spear, sur laquelle Kendy, Elwood et moi avons passé de nombreuses nuits blanches ! Mais, bon ça c'est une autre histoire. Après un portage calamiteux sur Play (le jeu a écopé d'un joli 3), autant dire qu'on attendait avec une certaine réserve cette version 64 bits. A l'inverse de son homologue PlayStation, cette mouture N64 n'a pas été confiée aux cancrs de Rebellion mais a été développée pour Redstorm par Saffire, un studio totalement inconnu. Et ô miracle, on se retrouve cette fois avec un soft très proche du jeu original.

Un concept novateur

Comme je le sous-entendais plus haut, dans Rainbow Six, vous allez prendre le contrôle d'une escouade de SWAT qui a pour vocation d'éliminer la menace terroriste sur l'ensemble de la planète. Mais pas question de se la jouer Rambo et d'aller botter le cul de Saddam Hussein tout seul armé de quarante flingues à plasma ! Non ici on travaille en équipe. R6 vous propose, en effet, de diriger en temps réel jusqu'à 4 équipes de 4 commandos ! Argh ! Gloups ! Comment ?? En fait le jeu se divise en deux phases bien distinctes. Tout d'abord, il faut savoir que chaque mission (il en existe 12 en tout contre 17 sur PC) nécessite une préparation chirurgicale. Après avoir pris connaissance du briefing (ce dernier vous donne une idée du contexte géo-politique), passé en revue

toutes les informations fournies par les services de renseignements, choisi les membres de l'escouade et sélectionné l'équipement des agents (tenues, type de camouflage, armement, etc.), vous allez devoir élaborer un plan d'attaque à partir d'un écran tactique. Cette phase de planification va en fait, vous permettre à partir d'une carte des lieux, de déterminer le chemin que chaque équipe empruntera (en leur assignant des points de cheminement) ainsi que les actions qu'elle aura à effectuer à certains endroits stratégiques ou dangereux (escorter, nettoyer, avancer... on appelle ça des Go-codes). En clair, vous programmez vos hommes. C'est génial, très simple à utiliser et avec un peu d'expérience (et de la bonne volonté), on peut véritablement mettre au point des



➔ La night-goggles, pour buter du terroriste en toute furtivité !

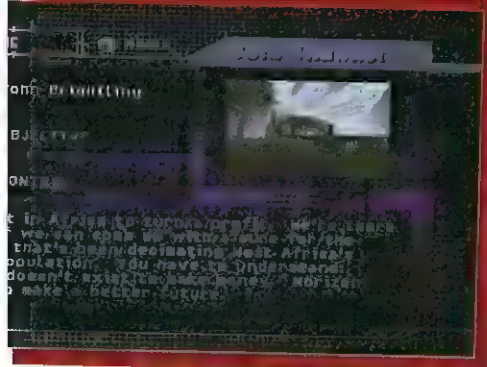
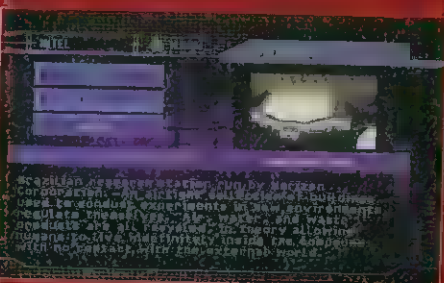


fiche technique

Editeur	Take 2 Interactive
Developpeur	Saffire
Genre	Simulation de SWAT
Nombre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Nombre de missions	12
Spécial	Compatible Ram Pak
Existe sur	PC, Dreamcast et PS

Call of duty

Contrairement à la version PC qui proposait 17 missions, Rainbow Six N64 vous invite à participer à 12 interventions à bout de bras. On retrouve 10 missions du jeu original et deux missions (Eagle Watch et Eagle Watch de l'addon intitulé Eagle Watch). Ces opérations commando ont un lien entre elles et suivent une même scénaristique plutôt élaborée s'inspirant du techno Thriller de Tom Clancy (R6 est un roman à l'origine). Il s'agit pour la plupart de libérations d'otages, nonchamment dépeintes demandant l'unité et l'agilité (avec un plan efficace et beau, on dirait la première mission en moins de 3 minutes), des assassinats de kidnapping ou d'infiltration. Dans l'une d'entre elles, vous devrez vous introduire discrètement dans un building d'une multinationale afin de télécharger des données top-sécètes, il faudra pour cela désactiver le système de surveillance vidéo (en personne, Mince !). On regrettera toutefois l'absence des nombreuses missions d'entraînement de la version PC.



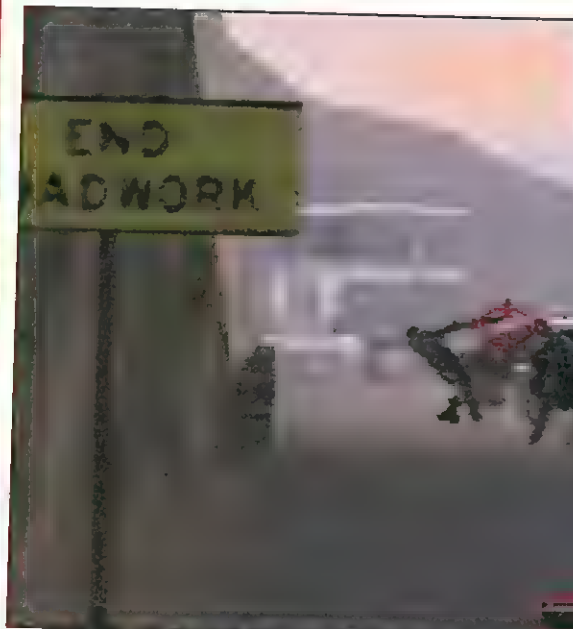
plans d'attaque d'une efficacité redoutable, notamment en coordonnant les actions de plusieurs équipes. Ça vous donne également la possibilité d'aborder une même mission de plusieurs façons différentes. Bien sûr par rapport à la version PC, on perd quelques subtilités, vous ne pourrez pas déterminer la vitesse de déplacement des équipes (les SWAT avaient trois rythmes sur PC) ni demander à vos hommes de faire sauter une porte ou de lancer des grenades au moyen d'un Go-code. La navigation sur l'écran tactique est également un peu plus lourde, le stick étant moins pratique qu'une souris pour ce type de manip'.



➔ A deux les missions se jouent en coopération. Évitez les tirs fratricides !

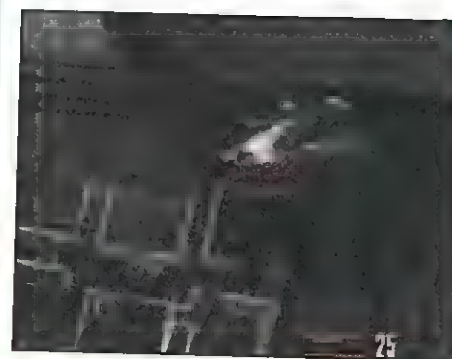


➔ Chaque agent a une spécialité : assaut, démolition, infiltration et électronique.



Une ambiance trippante !

Une fois le plan élaboré, c'est le début de la mission, l'action se déroule en vue subjective comme dans un Doom-like. La vue à la troisième personne de la version PC est passée à la trappe, et c'est bien dommage car en jouant avec cette dernière on avait la possibilité d'éviter les mauvaises surprises aux intersections et dans les angles morts. Les développeurs auraient également pu donner la possibilité de jeter un coup d'oeil à droite et à gauche comme dans Rogue Spear ou James Bond sur PlayStation, mais bon, rien de dramatique, R6 reste très agréable à jouer et puis comme ça au moins, vous flipperiez encore plus ! Les phases d'assaut sont très réalistes et bénéficient d'une ambiance sonore exceptionnelle. Les musiques (façon The Rock) s'intensifient lorsqu'il y a du danger ou deviennent dramatiques quand vous perdez un SWAT, vos hommes communiquent entre eux en lançant des phrases bien classieuses du style « Go ! Go ! Go ! », « In position », « Get down ! Get down ! ». Immersion garantie. Côté action, il ne faut évidemment pas s'attendre à du GoldenEye. Crocheter une porte prend un certain temps, tout comme escalader un obstacle et surtout une balle suffit généralement à vous tuer (c'est tellement soudain qu'on en sur-saute !). Concernant l'I.A., comme sur PC, les



Une embuscade meurtrière. Vos coéquipiers sont de vrais tueurs !



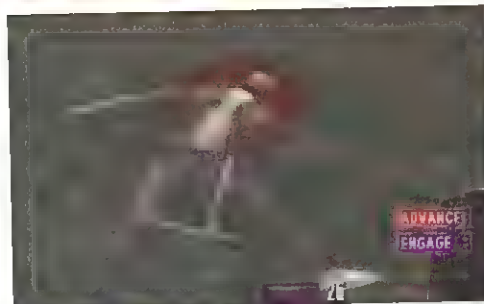
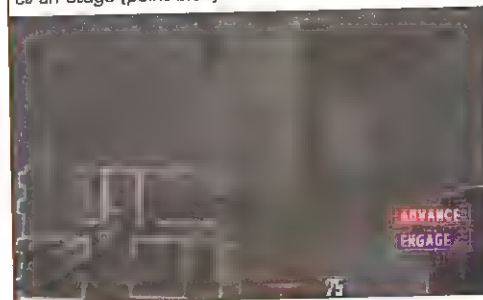
➔ C'est le moment d'escorter tout ce beau monde...

Tom Clancy's Rainbow Six



➔ On peut exploser les vitres et balancer des grenades au travers. Excellent.

➔ Vous pouvez afficher la carte en surimpression. Le détecteur cardiaque vous permettra de localiser l'ennemi. Ici, un terroriste (point rouge) et un otage (point bleu).



scripts de comportement des terroristes sont assez basiques. Ils tirent bien, exécutent les otages si vous faites trop de bruit, courent vers vous une fois qu'ils vous ont repéré, font des rondes, mais ont tendance à être un peu trop statiques notamment lorsque vous leur balancez une grenade. Rien à voir par exemple avec les réactions des Allemands de Medal of Honor. Vos coéquipiers quant à eux sont très alertes, vous couvrent efficacement et tirent avec précision.

Quelques regrets

Le gros point noir de cette version N64 demeure incontestablement la réalisation graphique. Le Ram Pak n'apporte effectivement pas grand-chose, le flou est très présent, les couleurs ont tendance à baver et les textures sont dans l'ensemble assez grossières. Ça gâche un peu le réalisme des intérieurs des différentes structures. Autre petit couac, le système de snipe est mal fichu. Avant de zoomer, vous devrez d'abord diriger le réticule de visée vers votre cible, c'est très con. Pour finir, un petit conseil : ne jouez pas en mode Recrue ou Vétéran, commencez tout de suite en Elite, sinon vous risquez de plier les 12 missions en deux jours, et encore. Un FPS original, unique en son genre et d'une grande richesse tactique qui mérite un peu d'indulgence.

Willow

Lethal Weapon

C'est un jeu de tir à la première personne, mais avec une touche de stratégie. Vous jouez le rôle d'un flic, et vous devez éliminer les terroristes. Le jeu est très réaliste, avec des effets de son et de vision très impressionnants. Les graphismes sont de qualité, et le jeu est très agréable à jouer. Les missions sont variées, et vous pouvez choisir votre arme et votre équipement. Le jeu est très bien noté, et est considéré comme l'un des meilleurs FPS de l'époque.



➔ Les phases de planification sont réellement passionnantes.



➔ Des graphismes brouillons même avec le Ram Pak... zarb

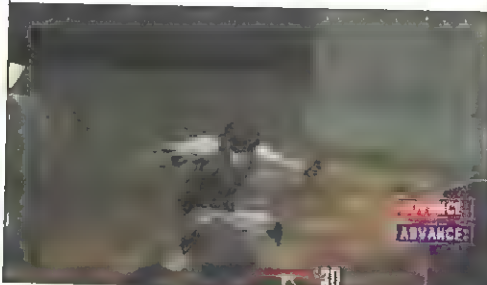
Planification suite et fin

Dans R6, les commandes de base de la console donnent une place très importante dans la réussite d'un plan d'attaque. Si vous assignez un "code" (alpha bravo charlie ou delta) à un point de déplacement (généralement juste avant une porte), un croisement de rue ou une pièce essentielle, l'équipe s'arrêtera en attendant votre ordre avant de continuer sa route. Les agents que vous avez assignés à "code alpha" à l'équipe bleue pour qu'elle mette une pièce (alpha engage). Une fois l'équipe bleue devant la porte, vous entendrez alors le leader dire : "Blue in position". À ce moment précis, ils sont en attente. Il vous suffit alors d'ouvrir le menu approprié et de cliquer sur Alpha (vous entendrez : Alpha Go). L'équipe bleue forcera la porte, entrera dans la pièce et tuera tout ce qui bouge. Vous pouvez bien sûr regrouper deux équipes sur le même "code" pour des assauts coordonnés. La pièce vous dit



Les mouvements des SWAT sont bien classés.

Pas question d'encaisser plusieurs tirs sans broncher. Une balle bien placée et c'est la mort. Réaliste.



Dans R6, vous pouvez activer le lock automatique des ennemis, c'est conseillé, vu leur rapidité de réaction.

Notes

14 Technique

Le moteur de jeu est très fluide, mais la réalisation graphique laisse à désirer même avec le Ram Pak.

9 Esthétique

Des lieux réalistes mais une image granuleuse et des couleurs qui bavent. Le Ram Pak n'y change rien.

15 Animation

Les ennemis meurent de façon réaliste, déplacements fluide et rapide. Cool.

15 Maniabilité

Le snipe n'est pas très bien conçu, sinon il faut s'habituer à l'interface déconcertante. Rien d'insurmontable.

19 Sons

Des "action-music", des voix et bruitages très réussies. L'un des points forts de ce titre.

16 Durée de vie

On aurait aimé plus de missions. Un conseil, jouez d'entrée de jeu en mode Elite.

+ Plus

Le mix tactique/action, l'environnement sonore. L'intérêt des missions, le mode Coopération.

- Moins

Argh ! Les graphismes ! 12 missions seulement.

7/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Prévue pour le lancement américain de la Dreamcast, la version import de Rainbow Six n'est toujours pas disponible. Pour en savoir plus, une seule adresse : www.Redstorm.com.



L'avis de Willow

Ok, R6 n'est pas très réussi graphiquement, mais c'est un jeu tactique qui se joue à deux. Les commandes sont simples et certaines (comme le lock automatique) sont très utiles. Un bon jeu, assez complexe, bien fait, avec une ambiance.

L'avis de Kendy

Sans attendre l'excellence graphique de R6 sur PC, la machine N64 s'en sort plutôt bien en proposant une interface adaptée à la console. On regrettera l'absence de la vue à la 3^e personne ainsi que certaines commandes. Cela dit, l'ambiance est oppressante et l'intérêt de jeu incroyable. Vive les SWAT !

L'Histoire des jeux vidéo

Partie 2 : Les prémices d'un nouvel âge

Voici l'épisode 2 de notre saga qui - j'avais omis de le préciser le mois dernier - va s'étaler sur une année complète. Onze parties donc (n'oubliez pas que nous proposons un numéro double en juillet-août) pour une histoire qui vous concerne tout particulièrement, puisqu'elle traite uniquement de jeux vidéo. Retenez 2 ou 3 infos tous les mois et ressortez-les en société lorsque la conversation le permet. Vous allez voir, ça impressionne...

Résumé de l'épisode précédent : durant la première moitié de ce siècle, la notion de jeu vidéo n'existe même pas. Il faudra attendre les années 60 pour que les premières inventions fassent leur apparition. Magnavox, avec l'Odyssey, et Atari, avec Pong, seront les pionniers de la console de jeu grand public. Il reste toutefois un long chemin à faire pour toucher le plus grand nombre...

Durant la première génération de consoles (de 72 à 77, aux Etats-Unis), le marché reposait énormément sur des infrastructures établies, notamment celles concernant la télévision et les produits électroniques. Que ce soit pour la fabrication des machines ou leur distribution via des magasins spécialisés dans la vidéo, le marché des consoles domestiques était dépendant. Les infrastructures en place ne suffirent néanmoins plus à satisfaire la demande des consommateurs, et le jeu vidéo finit par développer son propre système de distribution.

Le déclic se produisit en 75, lorsque Nolan Bushnell (Atari) s'associe à Tom Quinn (Sears ; un détaillant d'articles de sport). Avec l'appui financier de ce dernier, Bushnell double la production de Pong et n'a pas à s'occuper des frais de publicité. Une bénédiction. Si Sears s'était à l'époque associé à Magnavox, Atari



L'Atari VCS possède un design moins coloré et séduisant que celui de l'Atari 2600 (ce sont toutefois les mêmes machines). Cette console 8 bits, cadencée à 1,19 Mhz (ne riez pas) pouvait afficher 256 couleurs. Elle représentera la console qui sera restée le plus longtemps sur le marché (13 ans). Elle se sera vendue finalement à environ 20 millions d'exemplaires de par le monde.



Basic Math : il existait aussi des éducatifs (certes sommaires) sur VCS.

aurait certainement été mis hors jeu rapidement. Il est intéressant de noter que même sans infrastructure spécifique, le jeu vidéo a tout de même réussi à toucher un large marché. En 1981, 5 milliards de dollars étaient dépensés dans les machines d'arcade, et 1 milliard dans l'achat de consoles. C'est deux fois la somme dépensée cette même année dans tous les casinos de Las Vegas réunis. Le marché du jeu vidéo commençait alors à prendre forme...

Le second souffle d'Atari

Tandis que le marché des consoles se développe et que de nouveaux acteurs arrivent sur le marché (RCA, Fairchild), Bushnell sent qu'il est temps de proposer une machine plus aboutie que Pong, forcément limitée. C'est alors qu'apparaît la VCS



ET sur VCS. On remarquera que là encore ils ne s'étaient pas trop foules, quand même...

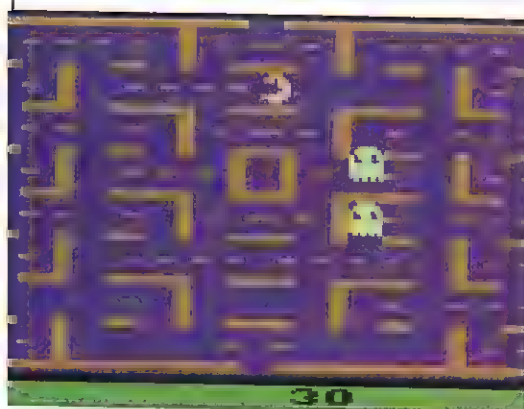
1975
1982

(pour Video Computer System), machine incontournable dans l'Histoire des jeux vidéo. Elle sera « re-designée » et renommée Atari 2600 en 1982. Atari a toutefois désespérément besoin d'argent pour mener à bien son projet et pouvoir fabriquer des cartouches de jeu. En 76, les ventes de disques sont en chute libre. Warner Communications découvre Atari et s'intéresse à cette jeune et brillante entreprise. Pour la petite histoire, le président de Warner de l'époque, Steve Ross, tombe sur une machine d'arcade distribuée



Space Invaders sur Atari 2600

par Atari dans le parc de Disneyland, alors qu'il s'y promène avec ses enfants. Il apprend que pour un coût de fabrication de 4 500 dollars, cette machine en rapporte finalement 250 000 tous les ans. Warner a besoin de développer une nouvelle forme de loisir et Atari a besoin d'argent. L'entente entre les deux parties sera cordiale. Nolan Bushnell revend Atari 4 ans après sa création. Pour un investissement de 250 dollars, il récupère finalement 28 millions. S'il n'est plus le président d'Atari - il a laissé sa place à un certain Joe Keenan - Bushnell est tout de même un homme qui force le respect... et qui est riche. L'Atari 2600, vendu 250 dollars pièce (environ 1 500 francs ; vous voyez que le prix des consoles reste encore à peu près le même aujourd'hui), n

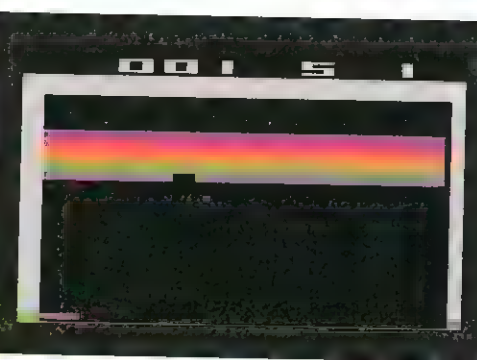


En 82, l'Atari 2600 est vendu en « bundle » avec Pac-Man. Cela aidera aux ventes de consoles, mais le jeu sera tellement mauvais qu'il décrédibilisera Atari, au final.

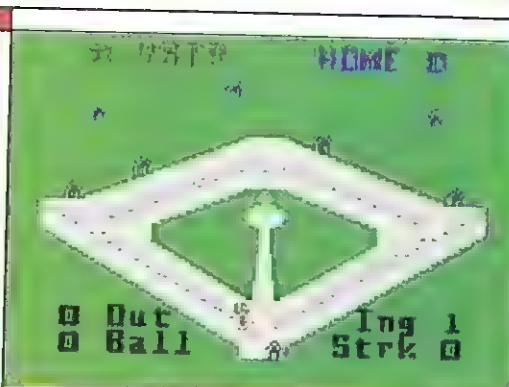
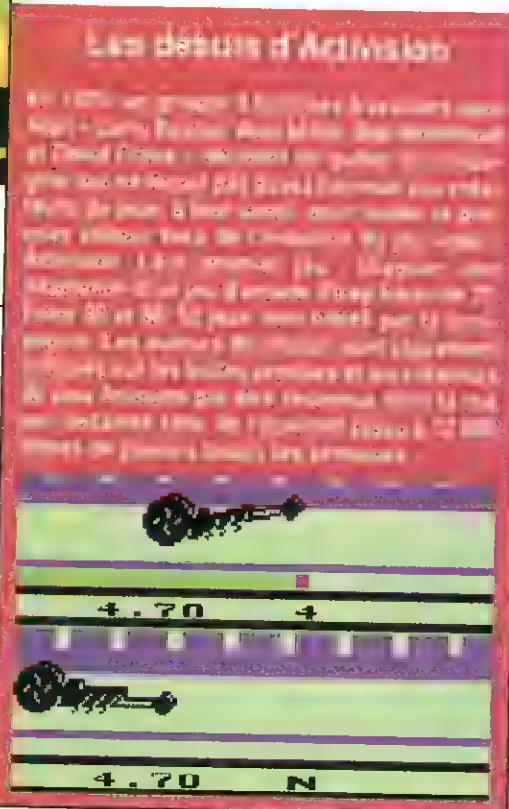
2600. Quoiqu'il en soit - et quel que soit le système essayant de s'imposer entre 75 et 80 - aucun n'aura réussi à faire de l'ombre à Atari avec son VCS/2600. Là où les autres proposaient quelques dizaines de jeux (il y en a eu une vingtaine sur Channel F), l'Atari 2600 enfonçait le clou en proposant plusieurs centaines de titres. Le VCS aura malgré tout causé des sueurs froides à la Warner, qui aura englouti des sommes énormes dans sa distribution. Leur investissement n'aura somme toute pas été vain.



La boîte est un peu dead, mais je ne connais personne qui en ait une neuve...



Breakout, variante de Pong, est un peu l'ancêtre d'Arkanoid.



Best-seller sur Intellivision, Major League Baseball se sera écoulé à plus d'un million d'exemplaires sur trois ans.



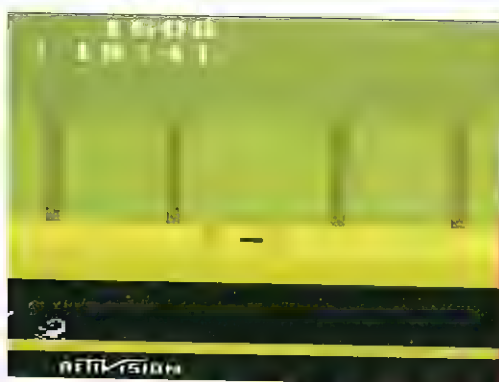
Munchkin est un clone de Pac Man sur Odyssey 2. Il sera plus réussi que la version d'Atari. Ce dernier fera évidemment un procès, qu'il remportera. Ce sera un coup dur pour Magnavox.

Si on ne se souvient guère des machines évoquées précédemment, l'Odyssey 2 ou l'Intellivision ont davantage marqué les esprits. Magnavox (qui, rappelons-le, était une filiale de Philips) décide, en 78, de sortir une version améliorée de sa console première génération. C'est ainsi que naît l'Odyssey 2, qui sera déclinée en trois versions. En Europe, elle sera distribuée sous le nom Videopac et une de ces versions inclura même un écran noir et blanc incorporé. L'Intellivision (« Intelligent Television ») est la réponse de Mattel à la domination d'Atari. Après un procès avec Magnavox qui leur coûtera plusieurs millions de dollars (pour des histoires de droit), Mattel réussira à poser sa console sur les rails du succès en ayant une image plus « adulte » que celle associée à la machine d'Atari. Et puis en 1982, d'autres acteurs arrivent sur le marché (Vectrex, Colecovision...). Le marché est alors en pleine effervescence...



La version arcade de Space Invaders.

rapporte pas tant d'argent que ça, les marges étant faibles. En revanche, les cartouches - vendues entre 30 et 40 dollars - rapportent beaucoup plus de bénéfices (à notre époque, cette politique du « jeu qui rentabilise » reste plus vraie que jamais). Atari décroche la licence du Space Invaders de Taito (c'est Midway qui la détient pour les Etats-Unis) et passe, plus tard, un accord avec la Paramount pour avoir le droit de créer les jeux E.T et Les Aventuriers de l'Arche Perdue (ce qui ne signifie pas que les jeux soient forcément bons, mais les licences aident, c'est bien connu). Le succès de l'Atari 2600 sera énorme pendant 5 années consécutives et rapportera, au total, 5 milliards de dollars à la Warner. Des jeux continueront à être développés sur cette machine dans les années 80. Et pour cause : la 2600 sera commercialisée jusqu'en 90 !



Pitfall (1982 - VCS) est sans doute le jeu le plus célèbre de David Crane. Il fut écoulé à plus d'un million d'exemplaires et tint la première place du classement des jeux les plus vendus pendant 64 semaines aux Etats-Unis.

Et les autres essaient de suivre...

Assister à un phénomène tel que l'explosion des jeux vidéo ne pouvait pas laisser certains industriels impassibles. Leur volonté de s'intégrer au marché ne sera toutefois pas toujours couronnée de succès. Bally, spécialisé dans les flippers, n'avait pas anticipé la déferlante Atari. En 78, ils sortent tout de même le « Bally Professional Arcade ». Ils revendront leurs droits trois ans plus tard sans être jamais imposés. De son côté, la société certes inconnue - Fairchild Camera & Instrument construit une console baptisée Channel F. Quoique vendue dans les limbes de l'oubli collectif, cette machine reste unique puisque c'est une des premières à avoir intégré un microprocesseur. Elle était en 76, soit un an avant la sortie de l'Atari

A suivre...

Bu\$iness Pad

PAR GOLLUM

(jchleze@hip.fr)

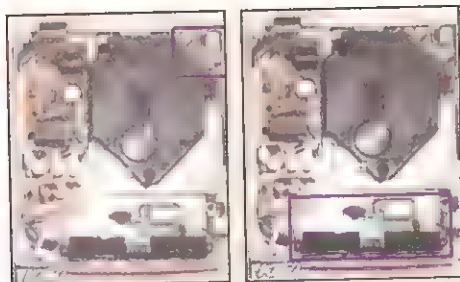
Le jeu vidéo un business à part entière

Un mois avant sa sortie, la PlayStation 2 ne se livre pas encore pleinement. Elle aura tout le temps de le faire dès le mois prochain et au cours des années à venir. Profitant ainsi de ce court répit, nombreux sont ceux à vouloir faire entendre leur voix. Entre les hautes distinctions, les accords et les futures créations, chacun aura ici droit à sa minute de gloire chère à Andy Warhol.

Sega dit oui à l'import ?

Le piratage rend parano tous les éditeurs et transforme parfois leur console en véritable forteresse - la PlayStation a, par exemple, subi de nombreuses modifications en ce sens. Ainsi, à la moindre évocation des mots switch ou puce, vous risquez de passer pour un dangereux criminel ! Pourtant, même si ce type de modification reste un passage obligé pour

le piratage, il ne faudrait pas oublier les joueurs passionnés qui n'usent de ce système que pour profiter de l'import ! Ils existent et sont bien plus nombreux que les constructeurs ne semblent l'imaginer. Payer un jeu plus de 500 francs, uniquement pour le posséder avant tout le monde, qui plus est dans une boîte collector, voilà un plaisir de puriste se situant bien loin des basses considérations des pirates. Ainsi, avec l'arrivée des premières puces permettant de rendre « universelle » la Dreamcast, la réaction de Sega U.S. fut étonnante : « Nous connaissons tous les lieux de productions des jeux Dreamcast, nous ne sommes donc pas inquiétés par le piratage. A ce jour, nous n'avons aucune intention de combattre le marché de l'import et des puces. » Espérons pour les fans d'import que ce langage s'universalise.



Dreamcast, état des lieux

La société de gestion Nikko Solomon Smith Barney vient de rendre un intéressant rapport soulignant différents aspects de l'évolution du marché Dreamcast dans le monde. Ainsi, on apprend que 1,85 million de consoles est parti en direction des Etats-Unis, contre 800 000 en Europe. En ce qui concerne les ventes, les chiffres passeraient alors à 1,6 million de Dreamcast écoulées aux Etats-Unis et 625 000 en Europe. Un excellent résultat mais qui, selon Nikko Solomon, aurait pu être encore supérieur si Sega n'avait pas rencontré quelques difficultés lors de la confection des GD-Rom. En effet, le constructeur ne peut actuellement produire que 350 000 jeux par mois alors qu'il espérait placer ce chiffre au-delà de la barre des 500 000 pièces. Une situation qui devrait rapi-

dement se stabiliser puisque des dispositions ont été prises afin que le rendement passe au million d'unités fabriquées dès le mois de juin.



En revanche, il est à souligner que malgré des coûts de développement en baisse de 20 % depuis le lancement de la machine, Sega perdrait encore près de 2 000 yens (soit environ 100 francs) sur chaque Dreamcast vendue, à l'exception des Etats-Unis où chaque machine écoulée rapporte un dollar au constructeur. Dernière info, d'ici juin prochain, Sega va donner naissance à 11 filiales de développement qui, grande nouveauté, auront le droit de créer des jeux

pour « toutes » les plates-formes jugées viables ! Un jeu Sega sur PlayStation 2, ce n'est visiblement plus une utopie !



Manager de l'année made in Nintendo

Profitant de l'espace publicitaire bien « hype » proposé par le très funky-tendance Snow Surfers, Sega a décidé de développer conjointement ses opérations marketing avec Salomon, le bien connu fabricant de matériel de ski. Mais l'accord ne s'arrête pas là, puisque vous retrouverez aussi la gamme de vêtements de la marque, à savoir des combis Bonfire. Le seul petit hic, c'est que Salomon avait déjà un accord avec Cool Boarders 4 sur... PlayStation. Enfin, que voulez-vous, c'est comme ça, c'est la vie, c'est l'économie et après Sony, c'est donc au tour de Sega de partir à la conquête de l'or blanc. Au chapitre « Sega se fait des amis », rappelons aussi que depuis son lancement, Dreamcast s'est associé avec la célèbre marque Swatch, afin d'intégrer un lecteur permettant de connecter la Dreamcast et les montres Swatch (on attend de voir), mais aussi d'assurer la prise en compte du temps Internet par le browser Sega ! Ouaah ! On nous parle de « montres qui pensent » ou encore de « chronomètreur du cyberspace » !

swatch+
beat

Midway face aux familles

On connaissait les mouvements écolos qui se la jouent sur un bateau pas supra beau, on connaissait aussi les organisations anti-IVG qui s'enchaînent devant les hôpitaux. Eh bien, désormais, il faudra aussi compter avec les Pacificateurs de la Chrétienté qui ont défilé dans les rues de Chicago, des étoiles en carton sous le bras, afin de protester contre l'allocation - s'élevant tout de même à 2 millions de dollars - que l'administration de Chicago souhaite offrir à la société Midway afin d'éviter qu'elle ne délocalise son activité en Californie ! Pour Erin Kindy, porte-

parole du groupe : « L'argent public ne doit pas aller à des compagnies qui conçoivent des jeux violents pour les enfants. » Pour Midway et son très fatalisant Mortal Kombat, ce n'est pas la première fois qu'ils subissent la vindicte d'une partie de la population, organisation familiale en tête. Reste toutefois à connaître l'incidence de cette manifestation sur le choix du départ ou non de l'éditeur. Pour plus de 700 employés, l'issue de ce bras de fer n'a rien d'un jeu.



Main dans la main

La concurrence effrénée entre les principaux éditeurs de jeux vidéo français (et étrangers) passerait-elle désormais par l'entraide ? A l'image de la formation de grands conglomérats dans l'industrie du cinéma, de l'automobile et d'autres secteurs, les éditeurs décident de plus en plus d'unir leurs compétences pour maximiser leurs chances de succès et diluer le poids des investissements financiers. Ainsi, Kalisto et Ubi Soft viennent de signer un partenariat afin que la dernière unité de production de Kalisto s'en-

gage dans le développement d'un titre pour Ubi. Si le contenu du jeu reste encore inconnu, nous attendons avec impatience de voir quel enfant naîtra de l'union de deux des acteurs majeurs du jeu vidéo français. Du moment qu'il n'y a pas de problème de consanguinité...



Manager de l'année made in Nintendo

Après la Dreamcast couronnée machine de l'année par le magazine Time Digital, c'est au tour de Business Week de couvrir de lauriers l'un des acteurs du jeu vidéo. En effet, Minoru Arakawa, président de Nintendo of America, a été sacré meilleur manager de l'année 99 par le magazine américain. Meilleur gestionnaire du marché américain, rien que ça. Cette distinction est d'autant plus remarquable que le président de Nintendo of America devan-



Shigeru Miyamoto

ce les patrons de sociétés aussi dynamiques que Yahoo !, Cisco Systems ou America Online. Dernièrement ouvertement critiqué par Hiroshi Yamauchi, actuel président de Nintendo, Arakawa San vient en tout cas de marquer un point non négligeable dans la course à la prise de pouvoir de Nintendo qui l'oppose à Shigeru Miyamoto.

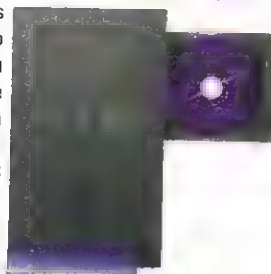


Minoru Arakawa



PlayStation 2 en avant-première !

Voilà, ça s'appelle le Japanese PlayStation Festival. Et pour la première fois, on y trouvera plus de 500 PlayStation 2 mises à la généreuse disposition d'une foule en délire, mais correcte. On pourra jouer à plus de 20 jeux PS2 en version def' et on pourra donc croire que c'est trop bien la vie. Ça coûte moins de 50 francs pour les étudiants, histoire de penser que c'est trop puissant d'être jeune. Ça se déroule du 19 au 20 février prochain, et je me dis que j'adore le mois de février. Dernier détail, c'est à Chiba au Japon, et là, je réalise que c'est juste supra trop loin pour ma modeste carte orange 3 zones. Bon, mais comme je n'ai pas envie d'être le seul bien dégoûté de ne pas être Japonais, je vous fais part de cette news. Et puis on ne sait jamais, ça me permet aussi de lancer un message à une âme bien riche et généreuse qui, si elle souhaite se faire accompagner à ce sympathique festival, trouvera mon adresse mail juste en haut de la page. Merci à l'avance.



Konami sous le soleil d'Hollywood

Décidément en grande forme et ne sachant peut-être pas quoi faire de ses yens en trop, Konami continue dans sa lancée d'accords particulièrement juteux. Le dernier en date l'a vu s'unir à la branche multimédia d'Universal Studios, l'une des célèbres Major du cinéma hollywoodien. Comme on pouvait s'en douter, il s'agit là d'un accord de licence permettant au géant nippon d'utiliser le très performant Woody Woodpecker ou encore la très décédée Momie (du film du même nom) dans de futurs jeux... dont il n'aura pas vraiment la charge ! Eh oui petit rebondissement, hop juste comme ça, histoire de conférer un

UNIVERSAL STUDIOS OPERATIONS GROUP
HOLLYWOOD



peu de suspens à cette annonce, tandis que Universal Interactive Studios (Crash Bandicoot et Spyro) se chargera du développement des jeux, Konami s'occupera uniquement du secteur marketing et distribution. Un autre moyen de gagner de l'argent facile, en somme...

Netp@r

Les infos chaudes du Net

PAR CHRIS (cdelpierre@hfp.fr)

PlayStation PlayStation 2

Alors que Jackie Chan Stuntmaster arrive bientôt sur PlayStation, voilà que ce même jeu est d'ores et déjà prévu sur PS2. Un membre de l'équipe de développement déclare : « Nous essayons de faire quelque chose de très différent sur la nouvelle console de Sony. Je pense que le jeu va correspondre davantage au style cinématographique de Jackie Chan, grâce à l'utilisation aisée d'un grand nombre de polygones à l'écran et à de nouveaux mouvements de caméra. Il y aura plus de personnages à l'écran. Ce devrait être très amusant... »



Sony est en train de travailler sur un nouvel appareil nommé Network Electronic Terminal. Prévue pour 2001, l'interface serait compatible avec une poignée de futures machines... dont la PlayStation 2. Les détails du NET ne sont pas encore tout à fait connus mais il semblerait qu'il serve à la « régulation et à l'interaction » entre différentes machines domestiques. Vous pourrez peut-être allumer votre PS2 pour vous faire un café..

Pour ceux qui auraient raté l'info, sachez que Lara Croft est désormais visible en euh... cire (c'est ça, hein ?) au Musée Grévin. Courant décembre, une soirée mémorable a eu lieu dans ce vénérable endroit pendant laquelle Lara Weller a salué notre Lara virtuelle figée dans sa pose d'éternité. Il y avait aussi Nagui, venu pour sa propre statue, et apparemment ce fut très rigolo.

Pour en rester dans les news débiles, je ne sais pas si vous avez vu mais, sur la couv' du dernier Newlook, on voit Nell McAndrew – ancien avatar humain de Lara – poser de façon suggestive en montrant un peu sa poitrine et euh... ses dents (qu'elle a fort jolies d'ailleurs). Tout ça pour dire qu'effectivement, question image de marque, ça n'était pas tout à fait ça avec elle. On comprend que Core Design et Eidos aient décidé de trouver quelqu'un de plus « politiquement correct ». Cela étant dit, elle est top mignonne. hein. Je devrais peut-être acheter le magazine...

Une dernière info Tomb Raider, pour faire bonne mesure. Elle concerne le film cette fois qui, manifestement, traîne en longueur. On ne sait toujours pas qui va incarner Lara au cinéma (Denise Richards semble être un choix judicieux à la vue de ses énormes euh... qualités de comédienne) et le dernier réalisateur en date est Simon West. Ce dernier s'est précédemment occupé de films comme Con Air (Les Ailes de l'Enfer) et The General's Daughter (Le Déshonneur d'Elisabeth Campbell). Il va falloir s'activer les gars. Il faut savoir capitaliser sur un succès, si on ne veut pas se retrouver le bec dans l'eau, au final...

Des infos sur Syphon Filter 2 ça vous dit ? Bon, on y va... Prévu pour le 14 mars, le jeu tient sur 2 CD et met en scène Gabe et Lian Xing. Il y aura 20 niveaux en tout et vous pourrez jouer sur 8 d'entre eux avec la jolie Lian. Le mode multi-joueurs sera riche puisque 20 niveaux sont d'ores et déjà prévus. Près d'une trentaine de personnages – pour le deathmatch - devraient également répondre présents. Du côté des armes, vous en aurez une dizaine de nouvelles à votre disposition (soit à peu près 25 en tout), dont – c'est nouveau – un couteau (ça peut être



A l'heure où j'écris ces lignes, c'est l'Épiphanie. Vous savez, la galette des rois, la fève, tout ça... Je me suis pris une galette à la frangipane, moi. C'est vraiment super bon, sans rire. Pas super léger mais bon. C'est idiot d'en manger qu'une fois par an. Ça me fait penser à un ami qui ne mange des pruneaux fourrés à la pâte d'amande que chez sa tante alors que c'est super facile à faire et qu'il adore ça. Morpheus nous aurait dit : « Free your mind » et il aurait bien raison, le bougre...



marrant) et un lance-flammes (ça peut être encore beaucoup plus drôle). Sans faire figure de révolution, Syphon Filter 2 devrait faire dignement suite à son prédécesseur. En tout cas, on l'espère...

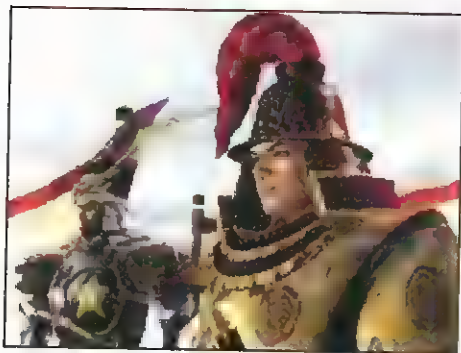


Bill Gardner, président de Capcom Entertainment, fait part de quelques-unes de ses retenues concernant la PS2. D'abord, il craint que le prix de la console ne soit trop élevé pour toucher un public de masse. Ensuite, il se demande si le fait que la PS2 soit aussi un lecteur de DVD ne posera pas de problèmes. « La plupart des gens ne savent même pas programmer l'horloge de leur magnétoscope. Que se passera-t-il si la PS2 n'a pas un bouton « play » sur sa façade ? Et je n'en vois aucun. » Et de continuer : « Un lecteur de DVD est un lecteur de DVD. Si vous n'avez pas l'interface qu'il faut avec, eh bien ce n'est pas fait pour lire les DVD. » Un discours qui tranche assez par rapport à toutes les déclarations dithyrambiques concernant l'arrivée de la PS2. Mais est-il vraiment justifié ? L'avenir nous le dira...

Histoire de rassurer tout le monde, voici l'opinion de M. Kozutsumi, de Koei, concernant Kessen (un jeu Koei prévu sur PS2) et les capacités de la nouvelle console de Sony : « Je ne pense pas que nous soyons pleinement conscients de la puissance de



la PS2. Jusqu'à maintenant nous utilisons des effets 2D que nous appliquons aux personnages pendant des séquences. Sur la PS2, tout est en 3D, alors nous nous habituons à travailler sur ce système. » Et de renchérir : « Sur la PS2, la vitesse de calcul est extraordinaire et les temps de chargements sont presque inexistantes. Le mouvement des chevaux, lorsqu'ils galopent en troupeau, a été réalisé grâce à une technologie appelée Agent Technique, uniquement disponible sur PS2. Cette technique influence non seulement le mouvement des chevaux à l'intérieur des troupes, mais aussi la façon dont les batailles évoluent. Chaque unité peut prendre ses propres décisions selon les circonstances. Si cela avait été possible sur la PlayStation originale, le nombre d'unités disponibles aurait de toute façon été très très petit... » Pour mémoire, rappelons que, lors des scènes de combat, dans Kessen, plusieurs centaines de soldats peuvent combattre en même temps...



Konami travaille sur une version de Track & Field sur PS2 qui devrait sortir, si tout se passe bien, pendant les Jeux Olympiques de Sidney. Plusieurs médaillés olympiques semblent d'ores et déjà être de la partie pour tout ce qui concerne l'aspect motion-capture de la chose. Tant qu'à faire...

Enix prévoit de sortir O Story (comprendre « Love Story », c'est là un jeu de mots ; zéro se disant aussi love en anglais) sur PS2. Ce jeu d'aventure prévu sur 2 DVD devrait voir le jour au printemps, soit peu de temps après la sortie de la console. Le sujet, ici, est la quête de l'amour véritable. Le héros est un jeune garçon, mort après un accident, qui revient sur Terre grâce à des anges pour prendre une dernière fois forme humaine et trouver l'amour (moi, je trouve ça bizarre comme concept, vu qu'il est dead de

toute façon). En tant que fantôme, vous avez la possibilité de lire dans les esprits et dans les cœurs. Très japonais tout ça...



Rumeur : elle émane des bureaux de Square Honolulu qui semble affirmer que les cinématiques de Final Fantasy 9 sont désormais terminées. L'intro, la fin et les scènes intermédiaires seraient toutes « bouclées » et surpasseraient, en qualité, celles de FF8. Gosh !

Encore du Final Fantasy : Square annonce que le nombre total de FF8 vendus dans le monde dépasse désormais les 6 millions d'exemplaires : 3,61 millions au Japon ; 1,35 million aux Etats Unis et 1,12 million en Europe. C'est désormais le cinquième jeu le plus vendu de la PlayStation. De son côté, FF7 – certes plus vieux – a désormais atteint les 7,24 millions d'exemplaires vendus. Respect.

Le site Daily Radar examine la politique de Sony et commente son attitude au mois de décembre, alors que la société a décidé de favoriser les stocks d'actions (augmentation du nombre d'actions par le partage d'une action en plusieurs autres d'une plus petite valeur). Sans entrer dans le détail, c'est une technique boursière utilisée plutôt par les sociétés en pleine croissance. Ce n'est pas tout à fait le cas de Sony en ce moment mais le Daily Radar en déduit que la société japonaise mise décidément tout sur la sortie de la PS2 qui, plus que jamais, n'aura vraiment pas le droit d'être un échec commercial. C'est un pari risqué mais Sony a mis toutes les chances de son côté. L'an 2000 s'annonce décidément très intéressant...

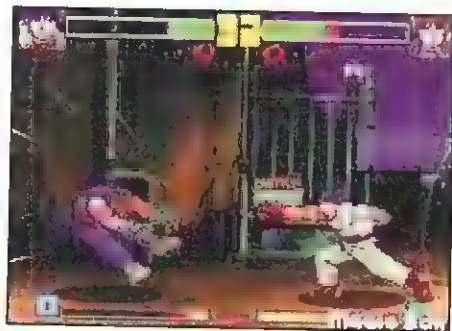
Genre totalement inconnu en France, l'éditeur de jeux connaît un succès un peu plus que d'estime au Japon. RPG Tsukuru 4 (également connu sous le nom de RPG Maker), prévu pour mars sur PS, tiendra sur 2 CD. Les joueurs pourront donc créer leur propre jeu de rôle et personnaliser chacune de leurs attaques magiques avec de véritables cinématiques. Ça n'arrivera jamais en France mais bon, c'était pour dire, quoi...

Dans une interview accordée à mmWire, Mark Rein, d'Epic Games (Unreal), déclare que même si sa compagnie est impres-

sionnée par l'annonce des capacités de la PS2, il continue à croire que la machine sera dépassée par la technologie PC peu de temps après sa sortie. En ce qui concerne le jeu en réseau, Mark Rein déclare que les consoles nouvelle génération ne sont pas assez bien équipées : pas de disques durs – le lecteur Zip de Sega pour la Dreamcast ne sera pas suffisant ; la memory card de 8 Mb de la PS2 encore moins – et bande passante limitée pour le moment. Bref, voilà un homme prudent qui attend de voir...

Codemasters développe Mike Tyson sur PlayStation. Le genre du jeu est évident – non, ce n'est pas un simulateur de euh... arrachage d'oreille – et le développeur anglais a décroché la licence pour toutes les plates-formes. Le jeu inclura une partie management et entraînement, en plus de la simulation de boxe proprement dite. Commentaires de Iron Mike en personne : « Croyez-le ou non, mais ce sont mes enfants qui me demandaient de participer à un jeu, depuis un moment déjà. Et puis j'ai vu toutes les simulations de sport et j'ai attendu une opportunité pour participer à un projet. Codemasters a déjà prouvé son savoir-faire, et ils m'ont montré qu'ils pouvaient réaliser une simulation de boxe sur laquelle je serai fier d'apposer mon nom. » Le jeu est prévu pour le joli mois de mai.

Pour rester dans la série des jeux confidentiels, sachez que Fighting Game Creator est également prévu sur PS (février au Japon). Vous pourrez créer vos propres combattants et même décider du style de jeu (avec contres, esquives, objets que l'on peut casser sur le décor, etc.). Amusant, mais la richesse du jeu risque d'avoir du mal à rivaliser avec les meilleurs titres du genre.



Dreamcast

Bernie Stolar, ancien président de Sega of America qui a quitté son poste il y a de cela quelques temps, a trouvé une nouvelle place : président de Mattel Interactive. Il supervisera désormais plus de 2 000 employés (tout de même) en essayant d'imposer Mattel sur un marché qu'il est encore loin de dominer...

Net@

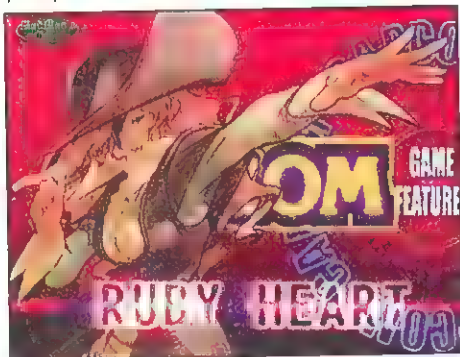
Les infos chaudes du Net

PAR CHRIS (cdelp@nlp.fr)

Hudson Soft annonce la sortie d'un nouveau RPG sur Dreamcast : *Rune Jade*. Il devrait se jouer en réseau, à l'instar de *Phantasy Star Online*. Aucune date de sortie n'a été annoncée.

Sega a l'intention de sortir un remake de *Virtua Cop 2* pour Dreamcast. Les graphismes seront évidemment plus détaillés que ceux de la version Saturn et il y aura des bonus par rapport à la borne d'arcade. Un titre prévu pour mars au Japon.

Capcom vs Marvel 2 : *New Age of Heroes* est prévu en arcade au Japon pour le printemps prochain. Il sera adapté peu de temps après sur Dreamcast. Vous pourrez faire des matchs en 3 contre 3 (pour les Variable et Hyper Combos) et aurez à votre disposition une quinzaine de persos, dont certains nouveaux : *Anakaris* (de *Vampire Savior*), *SonSon*, *Ruby Heart* et *Amingo*. Du grand n'importe quoi super impressionnant en perspective.



Crave Entertainment a annoncé qu'il possédait les droits pour distribuer *Tony Hawk's Pro Skater* sur DC. Prévue pour le deuxième trimestre 2000, cette version devrait, bien évidemment, apporter des améliorations profondes par rapport à la version PlayStation.

Petit retour sur un jeu qui nous fait beaucoup rire ici : *The Typing of the Dead*. C'est un jeu de tir comme *House of the Dead* mais dans lequel il faut taper des mots qui apparaissent à l'écran le plus vite possible pour se débarrasser des monstres qui apparaissent. Un super jeu pour nous autres pigistes... Le soft est prévu pour le 30 mars au Japon et, bien évidemment, il se jouera avec un clavier. Et il y a à peu près 1 chance sur 7 212 pour qu'il arrive ensuite en France.

Jaeco semble enfin sur le point de sortir *Carrier*, son jeu d'aventure/horreur long-



temps reporté. Prévu pour le 24 février, ce titre vous invite à « scanner » les personnes que vous croisez, pour découvrir si elles transportent ou non une créature parasite dans leur corps. Evidemment, certaines sont plus difficiles à repérer que d'autres...

Sega Japon essaie d'attirer un public féminin, en sortant quelques applications originales. Leur dernière trouvaille en date concerne le courrier électronique envoyé par la Dreamcast. En effet, avec « Mail with Hello Kitty », les filles (on imagine que les garçons seront moins intéressés) pourront décorer leurs mails de dessins Hello Kitty et même d'effets sonores spéciaux. Le truc rigolo, c'est que plus on utilise ce programme, plus il propose d'options.

De nouveaux détails concernant *King of Fighters 99 Evolution*, prévu pour mars sur DC. Il y aura ici de nouveaux décors en 3D et de nouveaux personnages « Striker » (ce sont les 4e combattants qui font partie de votre équipe et peuvent intervenir à des moments précis). Le support Internet est également prévu (voir nos News Japon).



Nec travaille sur un nouveau RPG sur DC qui s'appelle *Seventh Cross - Ninth Will* (titre provisoire). Ce sera la suite du jeu *Seventh Cross*, comme les plus astucieux l'auront peut-être déjà deviné.

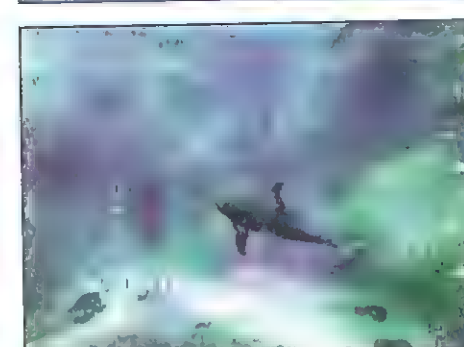
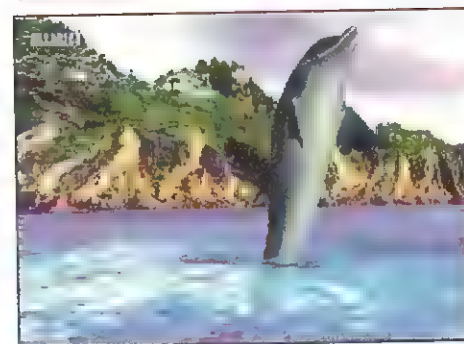
Guilty Gear 2 est prévu en arcade sur carte Naomi en avril. Comme chacun sait, ce qui débarque sur Naomi, a de fortes chances d'arriver ensuite sur DC. Ce soft de combat avec armes mêlées en place plusieurs systèmes de jeu bien particuliers et se concentre cette fois, sur les combos. Le « Death Move » de *Guilty Gear* premier du nom (PlayStation) a ici disparu (il permettait de tuer l'adversaire en un coup, que e que



soit l'énergie qui lui restait) afin d'équilibrer plus le jeu.

Sega déclare que le développement de *Shenmue* lui a coûté dans les 7 milliards (!) de yens (environ 420 millions de francs – du jamais vu). De son côté, l'industrie du jeu en général aurait plutôt tendance à dire que *Shenmue* a coûté 3 milliards de yens (180 millions de francs, ce qui reste énorme). En fait, dans les 7 milliards, les analystes estiment que sont inclus les frais de publicité et ceux engagés pour les suites du premier volet.

Voici quelques nouveaux écrans d'Ecco, le dauphin sur DC. Rappelons que c'est un développeur du nom d'Appaloosa qui s'en occupe (c'est fun comme nom, j'aime bien). Ce titre est censé bénéficier d'une durée de vie d'à peu près 30 heures. Par expérience, on sait désormais qu'il faut souvent diviser le chiffre annoncé par deux mais bon, on verra bien...



Pour célébrer le fait que *Soul Calibur* se soit écoulé à plus d'un million d'exemplaires de par le monde, Namco a mis en ligne deux mini-jeux VMS sur son site. Le premier est un jeu d'aventure en texte (en japonais, évidemment) et le second un jeu d'action.

Apparemment, on accède à des options inédites dans le Soul Calibur normal lorsqu'on complète ces deux « add-on ».



Pour Noël, Sega Japon a mis en ligne, sur le Net, un patch (ça existe désormais sur console aussi) qui permet d'avoir droit à un joli « Christmas Theme » dans le nouveau Station Square de Sonic. Evidemment, seuls les possesseurs de DC avaient le droit de se rendre sur la page web concernée...

Une firme d'investissement japonaise, Nikkon Solomon Smith Barney, a évalué que Sega perdait environ 120 francs sur chaque Dreamcast vendue. Sur le nombre, cela fait beaucoup d'argent mais prouve la volonté de Sega de vouloir imposer sa machine. Une nouvelle version de la console, moins chère à fabriquer, est prévue pour juin. En perpétuelle évolution, Sega met également en place de nouveaux développements qui se concentreront sur le développement de jeux pour PC et – c'est une rumeur qui court – pour des machines concurrentes (Dolphin ou PS2). Pour échapper à certaines difficultés financières, ce ne serait pas étonnant.

Nintendo 64

Dans la série « Piratage versus éditeurs », Nintendo vient de remporter une victoire significative. La Cour Fédérale américaine a alloué à Nintendo of America 7 millions de dollars de dommages et intérêts. C'est la société Bung Enterprises (de Hong-Kong) qui a été mise au pilori pour vente de matériel pirate permettant de dupliquer des cartouches Game Boy ou N64. Comme quoi, le crime ne paie pas... parfois.

Uri Geller - l'homme qui tordait des cuillères par le pouvoir de la pensée, souvenez-vous - a l'intention de poursuivre Nintendo en justice (et pour 600 millions de francs, rien que ça) à cause d'un Pokémon qui, selon son opinion, se sert de son image de façon négative. Le nom de cette bestiole : Un-Geller. Bon, c'est vrai que ça ressemble mais ça doit être aussi un jeu de mots que je n'ai pas saisi. Et oui, ce Pokémon se sert de pouvoirs psychiques pour battre ses adversaires. Nintendo réfute toute velléité d'inspiration.



Il y a eu Superman, Xena et maintenant c'est au tour d'Hercule – celui de la série télé qui passe sur TF1 – d'avoir droit aux honneurs de la cartouche. C'est Titus qui, s'y colle et le jeu, après le désastreux Superman (qui a pas mal marché aux Etats-Unis : bonjour le sens critique), ne peut que nous étonner...



Le titre officiel de Zelda Gaiden N64 est désormais connu, ce sera « Zelda : Mask of Mud ». Il arrivera au Japon au printemps et aux Etats-Unis cet hiver. Pour la France, ce n'est pas précisé mais on devrait suivre de près, avec de la chance...

Hiroshi Yamauchi (le président de Nintendo) a annoncé la décision de sa compagnie de construire un parc d'attractions basé sur l'univers Pokémon. Le désir avoué est de rendre ces petits monstres mignons (et qui rapportent beaucoup mais alors beaucoup d'argent) aussi populaires que les personnages de Disney. Il faut désormais que le gouvernement japonais donne son accord et que le site soit choisi avec soin. C'est la ville de Kyoto qui est pressentie pour le moment.

Tony Hawk Pro Skater arrive sur N64. Les possesseurs de la console peuvent aller brû-



ler un cierge et attendre avec impatience la fin du mois de mars pour pouvoir s'y essayer.

Un nouvel éditeur, Cavia, est en train de réaliser un jeu basé sur le film d'animation Princesse Mononoke. On attend le jeu sur N64, PS2 ou bien Dreamcast, mais rien n'est tout à fait confirmé.

La vague Pokémon déferle sur l'Amérique. Et dans les Burger King, des jolis petits jouets enfermés dans des capsules à l'effigie de Pokémon ont été servis à plus de 70 millions de personnes (woosh !). Une petite fille de 13 mois a tout de même eu la malchance de jouer et de s'étouffer avec une de ces capsules. Résultat : les jouets ont été immédiatement retirés de la vente et Burger King essuie un procès intenté par les parents.

Doshin the Giant 1 (un titre qui laisse supposer qu'il y aura d'autres épisodes) est un RPG très cuneux dans lequel vous incarnez un géant qui grandit de plus en plus. Il faut alors vous adapter au monde environnant. Le concept est très bizarre mais définitivement original. Disponible au Japon, Doshin ne devrait pas sortir des frontières du pays du Soleil Levant puisqu'il est développé sur DD64.



Eternal Darkness, un jeu d'aventure sur N64, sera mis en vente aux Etats-Unis cette année. Il proposera une dizaine de personnages jouables.



Warner Bros confirme la sortie d'un nouveau film Pokémon au Japon (et uniquement là-bas pour l'instant). Il est pour le moment prévu pour le 21 juillet 2000.

ToySite prépare la sortie, cette année, de plusieurs « Action Figures » reprenant les

Net@

Les infos chaudes du Net

PAR CHRIS (cdelpierre@hfp.fr)

personnages phares des jeux Nintendo : Zelda, Pokémon et Super Smash Brothers. Si jouer avec Link, Ganon, Kirby ou Donkey Kong sur votre écran ne vous suffit pas, vous pourrez désormais vous amuser avec les figurines.

San Francisco Rush 3000, sur N64, est prévu dans le courant de l'année. La série dure et perdure malgré le succès très relatif qu'elle rencontre à chaque fois.

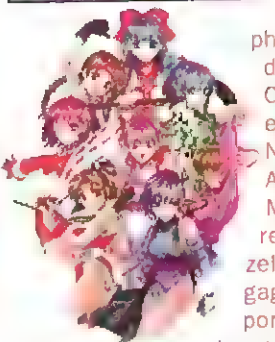
Nintendo prévoit de sortir Kirby 64 en mars au Japon. Dans le jeu, les amis de Kirby deviennent maléfiques pour une raison inconnue. Kirby part donc à l'aventure pour trouver un remède. La nouveauté, ici, c'est que notre héros rondouillard est capable de « copier » les capacités des ennemis qu'il rencontre. Plus fort : il peut copier les actions de deux ennemis en même temps, pour créer des attaques totalement originales. Le jeu sera entièrement en 3D et devrait ressembler à Mario 64.

Super Mario RPG 2 (Super Mario Adventure aux Etats-Unis), prévu pour cette année (date inconnue), proposera des graphismes en 3D et des personnages 2D. Les combats se dérouleront au tour par tour et Mario pourra être assisté par un de ses amis lors des affrontements. Durant l'aventure, vous vous déplacerez en train pour rejoindre les différentes villes du jeu.



Le réseau Randnet propose, au Japon, de télécharger sur le DD 64 – une machine vouée au succès, personne n'en doute – des jeux Famicom (NES) et ce pour la modique somme de quelques centaines de yens (il faut savoir que 100 yens font 6 francs). Ce n'est pas une révolution en soi – sur Dreamcast, on peut downloader des jeux Megadrive et Nec – mais bon, le DD64 sert au moins à quelque chose. Oui, je sais, j'ai la haine, mais c'est aberrant d'avoir attendu un engin pareil aussi longtemps...

Portables



Le jeu de combat de SNK, Gal Fighters (les jeunes filles combattantes, arf !), sur Neo Pocket, reprend la plupart des personnages féminins des jeux de combat

phares du célèbre développeur. On retrouve donc, entre autres, Nakoruru, Yuri, Athena ou encore Mai. Le prix que les redoutables donzelles essaient de gagner, ici, est un porte-bonheur (chez les garçons, c'est tout

de même plus sérieux). Gal Fighters inclura deux modes de jeu inédits et bien débiles : le Pretty Burst et le Memory Flashes. Dans le premier, la combattante montre une version « mignonne » d'elle-même (une version SD peut-être). Le second mode de jeu, lui, permet de voir, par éclairs, le passé des personnages. C'est très curieux, je sais, et je suis impatient de voir de quelle façon cela va être implémenté. A l'heure où vous lirez ces lignes, le jeu devrait être sorti au Japon.

Prévu pour cet été au Japon, le successeur de la Game Boy Color, la Game Boy Advance, affiche des capacités tout à fait honorables pour une console portable : processeur 32 bits, écran LCD de Sharp, résolution de 240 x 160, 511 couleurs affichables sur une palette de 65 535 (sur GBC, il n'y en a que 56 d'affichables)... On ne sait pas encore à quoi elle va ressembler – la photo montre à quoi elle « pourrait » ressembler – mais nous en saurons plus très bientôt. En tout cas, un nouveau Zelda est d'ores et déjà prévu sur cette machine.



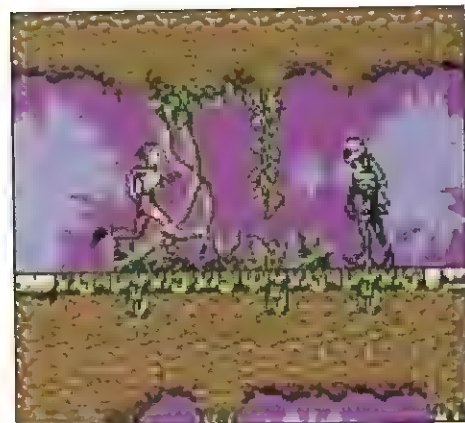
Banpresto annonce la sortie de deux jeux Game Boy Color basés sur les aventures du détective Conan (non, ce n'est pas un barbare en tenue de Sherlock Holmes – les mangas sont sortis en France d'ailleurs) :

Mechanism Buddhist Temple Homicide Case et Legend of Fantasy Island Treasure. Les jeux sont prévus pour fin février et fin mars et seront proposés au prix de 4 500 yens (270 francs).

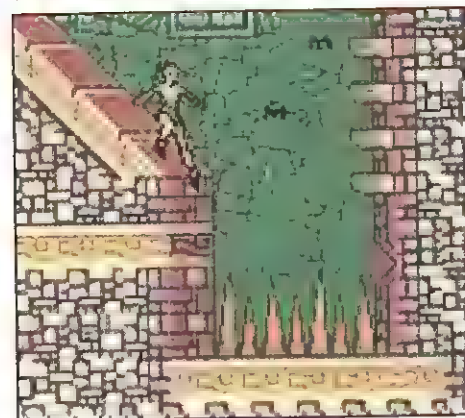
Enix aurait (j'ai bien dit aurait) annoncé la sortie sur GBC de son jeu de rôle bien connu sur Super Famicom : Star Ocean. Aucune date, en tout cas, n'a été avancée.

La version Neo Geo Pocket d'Ogre Battle sera basée sur le jeu original de la Super Famicom. La cartouche étant plus limitée, certaines scènes devraient être coupées, mais quelques éléments inédits feront également leur apparition. Le jeu est prévu pour mars.

La Game Boy Color se porte décidément bien puisque Macross 7 est prévu sur cette jolie petite machine en mars. Il devrait y avoir 6 stages, 3 vaisseaux différents à piloter et des « événements spéciaux » interviendront à différents moments, sur chaque niveau.



Tomb Raider sur Game Boy Color... On vous en a parlé, voici maintenant des écrans de jeu. Comme pour un nombre croissant de titres sur cette console, TR sur GB semble s'en tirer plutôt bien et propose des graphismes clairs et assez détaillés. Nous avons évidemment ici affaire à un jeu d'aventure/action en 2D dans lequel Lara devra faire attention au moindre faux pas. Une espèce de Prince of Persia revisité quoi... Le jeu est prévu pour mars.

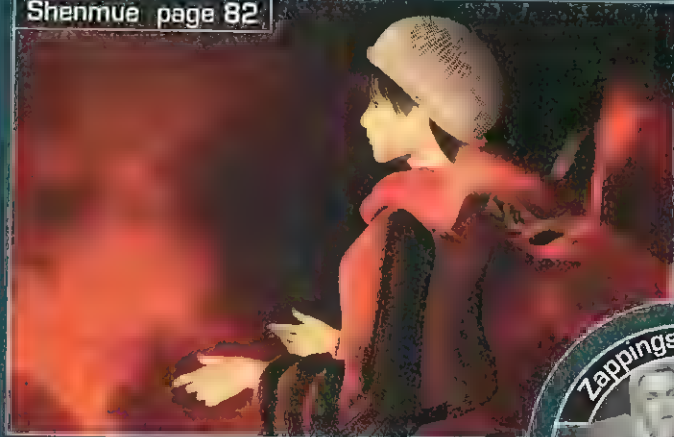


Toutes les sorties japonaises et américaines

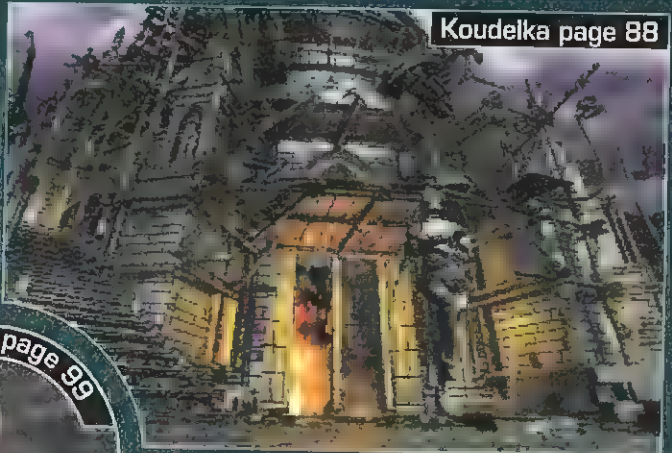
La Dreamcast s'envole littéralement à un niveau d'excellence rare ce mois-ci, avec l'arrivée du fameux Shenmue. Ce sera définitivement la star du mois en import, et les 6 pages que nous lui consacrons sauront vous en convaincre. Mais il ne faut pas oublier pour autant D2 qui, s'il fait pâle figure à côté, reste bien gore pour les amateurs... Côté PlayStation, Koudelka n'est pas exempt de défauts, mais transporte

littéralement le joueur dans son ambiance oppressante. On reste dans le RPG avec Parasite Eve 2, qui s'adresse réellement aux experts tant sa difficulté est élevée. Pour varier un peu les plaisirs, on a aussi au menu deux Street : le 3 sur Dreamcast (vraiment très beau) et le EX 2 sur PlayStation (pas très beau, mais bien fun). C'est vrai, c'est un peu mince ce mois-ci. Mais ce n'est pas notre faute...

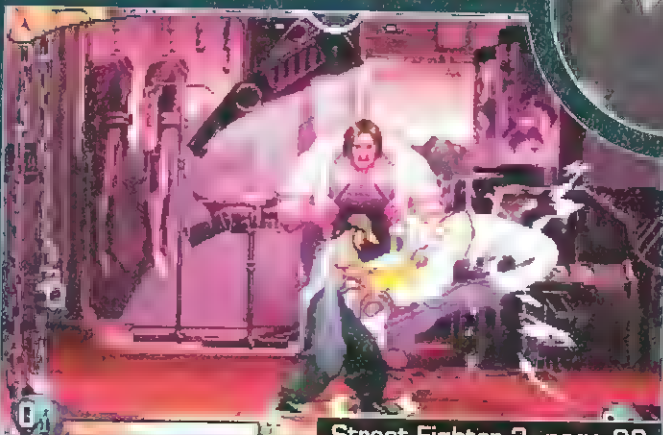
Shenmue page 82



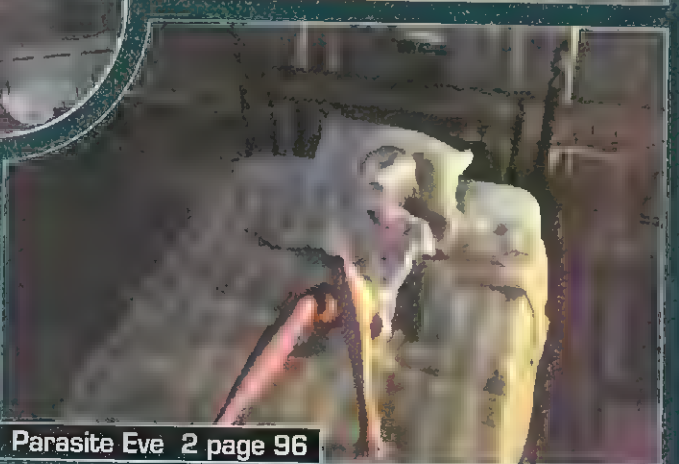
Koudelka page 88



Zappings page 99



Street Fighter 3 page 92



Parasite Eve 2 page 96



Shenmue

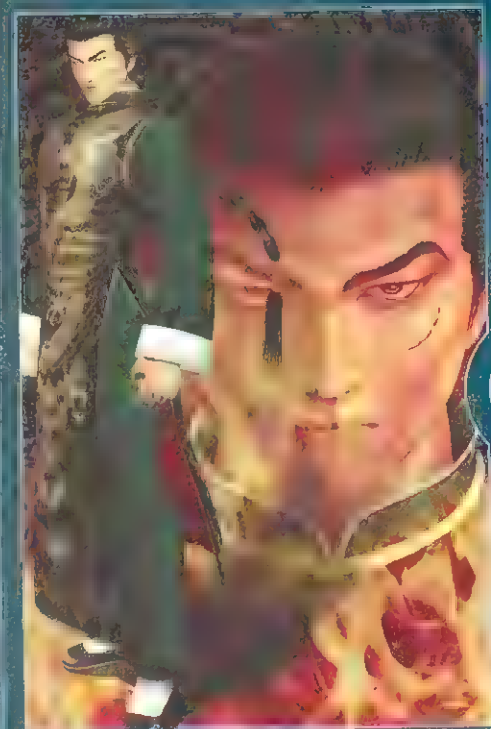
5 américains



Harry Robert Mark Dick Jones



Shenmue, un jeu mystérieux qui aura fait rêver tous les joueurs de la planète. Oui, tous. Car même ceux qui ne l'attendaient pas sont bien curieux de voir ce soft de la « dernière chance » de Sega Japon.



V

Voilà enfin le titre le plus attendu par la majorité des professionnels du jeu vidéo. Tous voulaient savoir si Shenmue était vraiment beau, vraiment jouable, vraiment décevant. Tous savent désormais que Shenmue n'est pas le faux jeu de réflexes que les mauvaises langues annonçaient. L'histoire se déroule en 1986, dans la petite ville de Yokosuka, une cité portuaire japonaise prolétaire dans laquelle se trouvent de nombreux soldats américains, conséquence de la présence d'une base militaire toute proche. Le jeune Hazuki Ryô, 17 ans, est le fils de Hazuki Iwao, un grand maître en arts martiaux, avec qui il vit au dojo Hazuki. Un jour de décembre, le père de Ryô reçoit la visite de Rantei, un étrange maître chinois qui lui demande avec insistance de lui céder un « miroir du dragon ». Devant le refus du père, Rantei menace de tuer Ryô avant de finalement exécuter Iwao, sous les yeux de son fils, impuissant. Désormais, ce dernier n'aura plus qu'un seul objectif : retrouver l'assassin de son père. Pour ce faire, il va devoir mener une enquête dans le voisinage, interroger tous les habitants de son quartier et se raccrocher aux indices les

plus infimes. Il devra aussi infiltrer la communauté chinoise de la ville, ainsi que les milieux yakusas et finalement ceux de la mafia chinoise. Le tout dans un unique but : récolter les informations nécessaires pour parvenir à retrouver Rantei.

LA VRAIE FORCE DE LA DREAMCAST

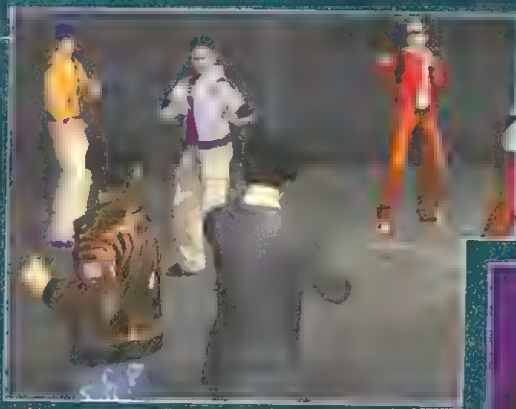
Voici venir le paragraphe le plus ennuyeux de ce test, puisque je vais vous parler de ce qu'ont dit, ressenti, pensé la plupart des joueurs qui ont vu Shenmue. Dans le désordre, cela donne des réactions du genre :



Shenmue

Editeur	CRI/Sega
Répo. Farops	Non communiquée
Genre	Full Reactive Eyes Entertainment
Nbre de joueurs	1
Salvageages	Oui (80 bloats)
Niveau de difficulté	Aucun
Difficulté	Moyenne
Continue	Illimitée
Spécial	Compatible Online
Enfite ser	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Indispensable

« Ouah, ça tue sa mère ! » (Jean), « Tain, franchement, c'est trop fort ! » (Julo), « O.K., c'est bon, une leçon de Sega ! » (Caféine, Joystick), « Eh, sans dec', le visage de la nana, j'ai jamais vu ça sur PC ! » (Fishbone), « O.K., c'est bon, ce sont les jeux nouvelle génération ! » (Trazom), « Pfff, vous emballez pas, c'est du Dragon's Lair déguisé ! » (Kendy). Et c'est vrai que, techniquement, Shenmue est époustouflant. Il vous suffit d'observer l'une des photos du jeu dans la ville, et de vous imaginer qu'à l'écran, tout bouge ! C'est le pari gagnant de Yu Suzuki, producteur du jeu, heureux mais épuisé d'avoir voulu réaliser un titre qui propose une ville plus vraie que nature. La première chose qui impressionne dans Shenmue est sans aucun doute la profondeur de la 3D. A aucun moment le clipping ne vient gâcher les promenades du joueur, qui évolue sans aucun problème dans les rues de Yokosuka ou dans l'immensité du port, au cours de la seconde partie du jeu. Mais pour que les rues soient vivantes et réalistes, il fallait un grand nombre de détails, donc de textures. Là encore, Shenmue donne une leçon de gestion de mémoire, en parvenant à supplanter n'importe quel soft PC en ce qui concerne le nombre de textures à l'écran. Toits en tuiles, murs de pierres, allées goudronnées, passants aux habits faits de jean, velours ou cuir. Une multitude d'éléments ravit l'œil et le captive, donnant envie au joueur de se balader, de flâner dans ce monde recréé de toutes pièces. Autre détail technique qui tue, puis charme et enfin brille par son absence lorsque l'on s'attaque à un jeu plus simple techniquement : les expressions faciales. Depuis le temps qu'on attendait cela, voilà enfin un titre qui propose des changements d'expressions sur les visages des personnages, et ce en temps réel. On n'est pas en face d'une cinématique, aussi belle soit-elle, ni en face d'un perso style Rayman, graphiquement très simple. Non, il s'agit bien de visages humains très complexes composés

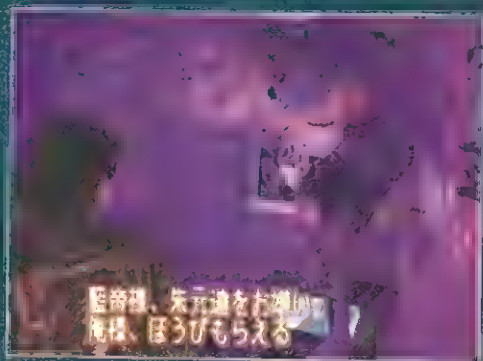


➔ Ryō et Syō vont devoir affronter seuls 70 adversaires, dans la baston finale sur les docks. Pendant le combat, les vannes fusent, mieux encore que dans un buddy movie classique !



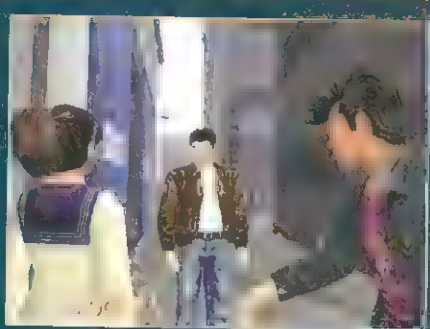
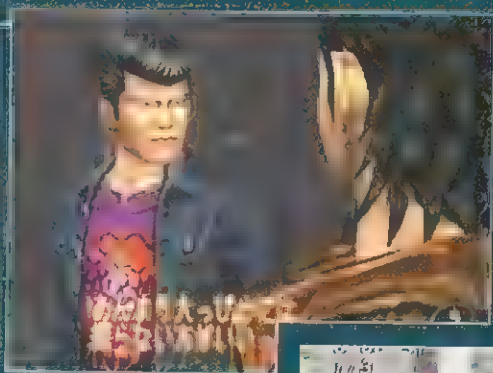
➔ Plus de la moitié de Shenmue est basée sur les dialogues.

Shenmue fera date dans l'histoire du jeu vidéo



La salle d'arcade

Lorsqu'on a un peu de temps à tuer ou que l'on n'est pas pressé, on peut jouer aux divers jeux présents dans la salle d'arcade, comme les fléchettes. Mais beaucoup plus intéressant, on retrouve les versions COMPLETES des deux hits planétaires (datés de 15 ans, aujourd'hui) que sont Hang-On et Space Harrier. Certes, ils ont vieilli, mais faire un jeu complet dans le jeu, c'est une grande première.

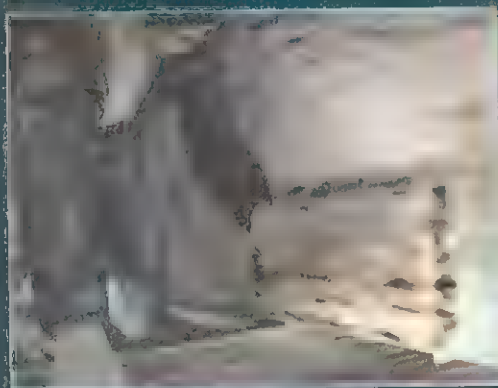


Dh ! Gnons !

En dehors des Quick Time Events, le joueur se retrouve assez souvent obligé de combattre dans un mode Action digne d'un véritable beat'em all. Calqué sur Virtua Fighter ou encore Spike Out, le jeu se veut à la fois bourrin et assez technique sans se révéler trop hasardeux.



➔ Pour vous faire des amis sur les docks, vous serez invité à participer à des courses de Forklift. Pas maniable, l'engin, vous demandera beaucoup de doigté et de précision. Si vous gagnez, vous aurez droit à un petit porte-clés. Génial, non ?



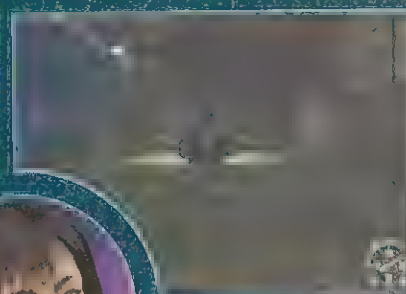
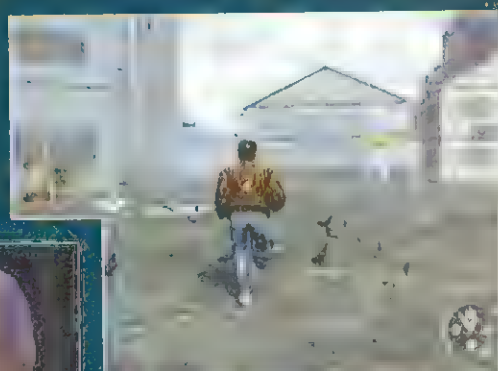
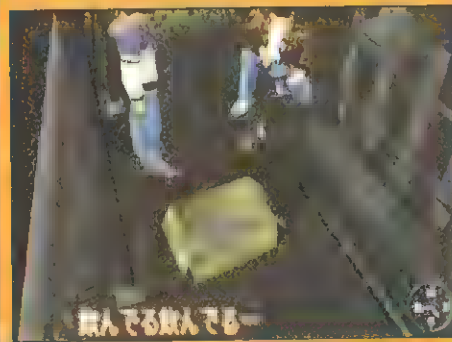
chacun d'une bonne dizaine de milliers de polygones, qui, au fil de la conversation, froncent les sourcils, sourit, détourne le regard... Bien entendu, les grincheux diront que ce n'est pas encore parfait au niveau des cheveux ou des oreilles. Il n'empêche, un pas vient d'être franchi dans l'histoire du jeu vidéo.

VENGEANCE LOK-LAK

Pour qui possède une culture cinématographique orientée vers les polars asiatiques des années 70-début 80, Shenmue ne sera pas réellement une surprise, mais davantage une agréable balade en terrain connu. On retrouve, en effet, les personnages classiques de la comedia dell'arte du film de yakuzas japonais. La jeune fille effacée amoureuse du héros, le comparse maladroit et un peu benêt, le bon copain black qui prodigue de bons conseils sans se mouiller, le vieux clochard qui s'avérera être un philosophe maître en arts martiaux ou encore le coiffeur chinois qui a des connexions dans le « milieu ». Pour retrouver l'assassin du père de Ryô, le joueur dispose de très peu

Tous les chats sont gris

Au début du jeu, votre petite voisine trouvera un chaton que vous pourrez royalement oublier ou prendre en charge. Chaque matin, vous avez la possibilité d'aller le voir et le nourrir, si vous avez pillé votre frigo ou si vous avez acheté de quoi dans le supermarché. En plus, il y a quelques faits sympathiques liés à ce petit chat...



→ Chin Taijin est un mécène chinois qui fait partie d'un cartel rival de celui de Rantel. Il vous aidera dans votre quête grâce à ses relations.

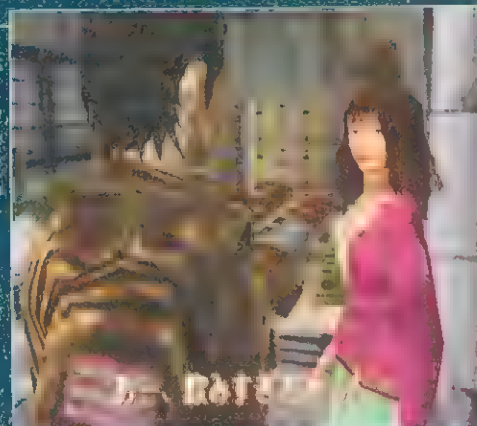


Les voyages en bus

Pour aller bosser sur le port, Ryô devra prendre le bus tous les matins et tous les soirs. Et pour prendre le bus, il faudra regarder les horaires afin de ne pas attendre pour rien.



d'éléments mais devra, dans un premier temps, récolter un maximum d'informations. Il lui faudra alors discuter avec tout le monde afin de pouvoir rassembler les indices qui le pousseront à aller chercher du côté de la communauté chinoise. Ensuite, à vous de faire des pieds et des mains afin d'entrer dans cette communauté et faire en sorte que les langues se délient. Une fois cela fait, Ryô devra se rendre, la nuit, dans des endroits louches, au risque d'être tabassé par des G.I. américains ivres, pour remonter la filière de la mafia chinoise. Le but de Ryô sera alors d'approcher suffisamment le milieu des triades et, finalement, de partir pour Hong-Kong afin de retrouver son ennemi. Bien entendu, toutes ces actions ne peuvent être réalisées en une seule journée. Ainsi, pour renforcer l'idée de vraie vie, le jeu propose un système de déroulement en temps réel. Une minute réelle correspond environ à un bon quart d'heure dans le jeu et le défilement du jour et de la nuit se fait en accord avec cette échelle de valeur. Les rendez-vous avec différentes personnes seront donc fixés à de véritables heures. Cela signifie que si, vers 11 heures du matin, vous prenez un rendez-vous vers 17h, il faudra tuer 6 heures, soit 24 mn dans le jeu. Généralement, au



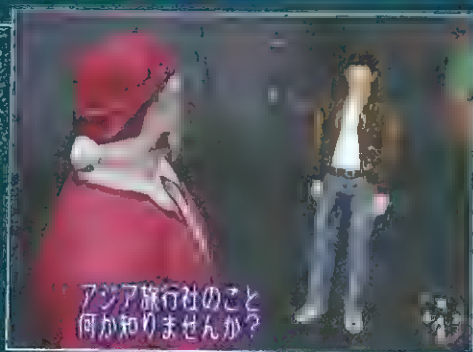
→ L'entraîneuse pourra être rencontrée dans les rues, vers 9 heures du matin. Elle vous racontera qu'elle a trop bu et qu'elle rentre se coucher après une difficile nuit de travail.

début, on flâne un peu n'importe où mais, au bout d'un moment, on commence à bien connaître la ville et il ne reste plus qu'une seule solution, ma préférée : la salle de jeux ! Dans cette salle, vous pourrez jouer aux deux hits de l'époque, à savoir Hang-On et Space Harrier. Il vous en coûtera 100 yens la partie, de même qu'il vous coûtera des sous d'aller acheter des articles au supermarché. Heureusement, Iné, votre femme de ménage, qui était en charge du dojo de votre père, vous fournit une petite enveloppe tous les matins. Certes, cette dernière ne suffira pas, encore moins pour vous payer le voyage à Hong-Kong, et vous devrez faire des petits boulots pour pouvoir remplir votre bourse. En travaillant sur les docks, vous ferez d'une pierre deux coups car, tout en gagnant de l'argent, vous pourrez ramasser des informations sur les Mad Angels, un groupuscule chinois qui serait lié aux activités du mystérieux Rantei.

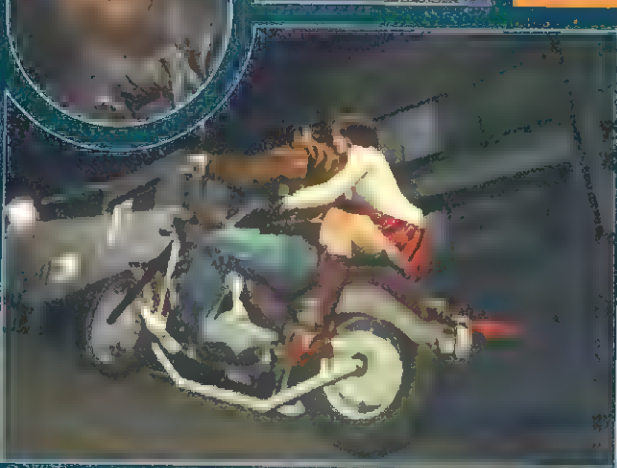
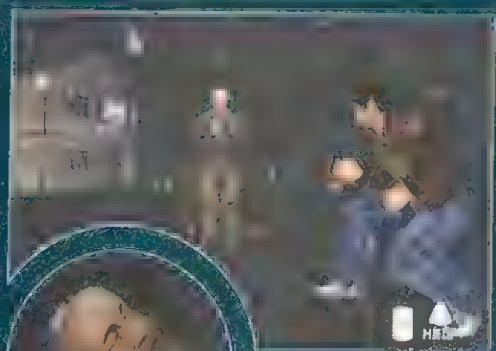
LASSANT, COMME LA VIE

En sachant tout ce que représente ludiquement et techniquement Shenmue, beaucoup d'entre vous craqueront devant ce jeu qui marque une étape dans l'histoire du jeu vidéo. Malheureusement, ne comptez pas avancer dans le jeu, si vous ne parlez pas japonais. Mais alors, vraiment, pas du tout. Je sais ce que vous vous dites, d'habitude, lorsqu'on écrit qu'un jeu nécessite la connaissance de la langue, c'est qu'il est un peu plus dur que prévu. Là, ce n'est même pas la peine. Autour de moi, les différents tueurs de jeux jap' que je connais sont tous revenus au bout de quelques jours tête basse en disant : « Impossible, j'y comprends rien. » Car, dans Shenmue, les possibilités sont trop nombreuses pour qu'à la manière d'un FF8,

Le premier jeu vidéo « vivant »

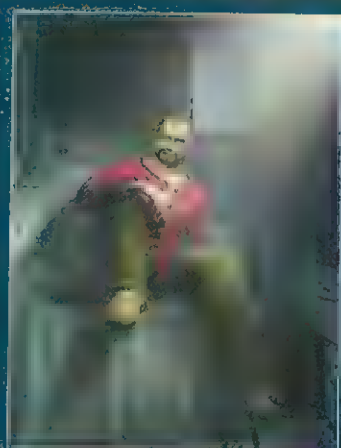


➔ Du 20 au 25 décembre, un Père Noël se balade dans les rues de la ville en vous indiquant les promotions proposées par les magasins.



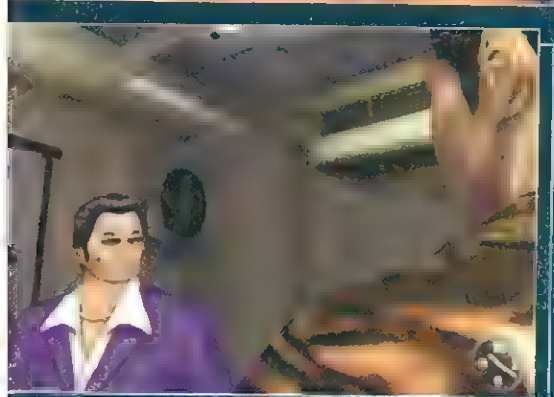
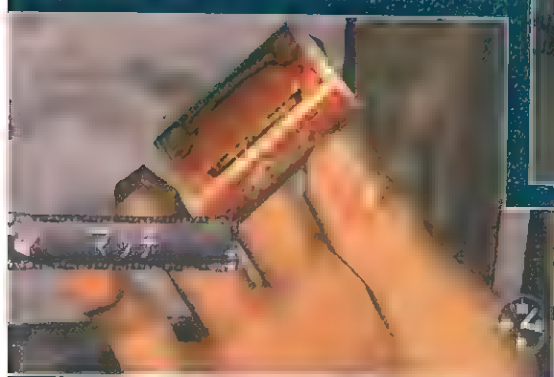
Distribution de biens

En plus des distributeurs de boissons qui ne servent à rien mis à part à boire un coup, vous trouverez des distributeurs « gatchagatcha ». Il suffira de mettre 100 yens dans les petites machines et de tourner la molette pour obtenir des petites mascottes en plastique que vous pourrez collectionner.



Au boulot !

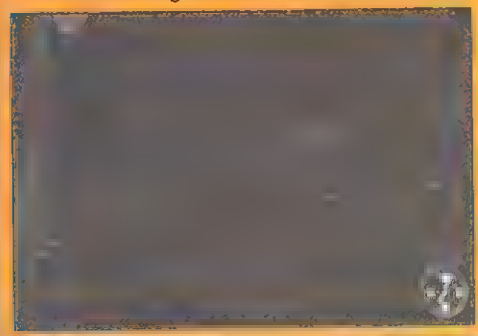
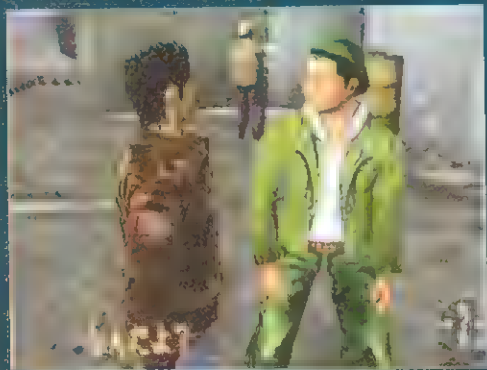
Pour pouvoir enquêter sur le groupe Mad Angels des triades, Ryô devra intégrer le petit monde portuaire de Yokosuka et pour ce faire travailler sur les docks. Il lui faudra donc conduire un forklift et transporter des caisses de hangar en hangar, afin de gagner son salaire. Et comme le vrai travail, cela devient vite emm... Quel réalisme !



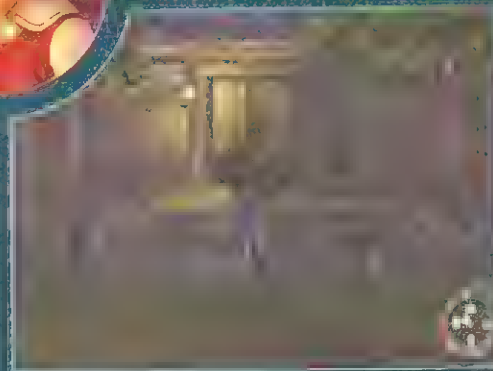
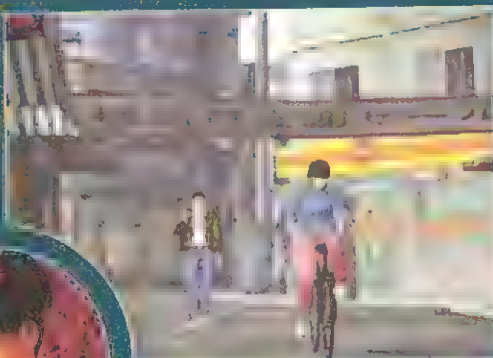
Les yakuzas n'ont pas l'air engageant, mais vous aideront dans l'affaire de l'agence de voyage.

Le jour et la nuit

Dans Shenmue, le système baptisé « magic weather » permet d'avoir des changements de température et/ou d'éclairage en temps réel. Il pleut, il neige, il fait jour, nuit. Tout le climat est matière à changement, comme dans la réalité.



on puisse, sans rien comprendre, cliquer « par hasard » sur l'endroit qu'il fallait actionner. Il suffit d'avoir rendez-vous à une heure précise, dans un endroit précis, pour que le joueur non-japanisant soit perdu. Dans un jeu traditionnel, on parvient toujours à tomber par chance sur l'endroit où l'on devait se rendre, mais ici, c'est autre chose. De la même manière, Shenmue est un « FREE », c'est-à-dire un « Full Reactive Eyes Entertainment ». Sous ce nom pompeux se cache en fait un jeu d'aventure agrémenté de quelques scènes d'action et de baston. Et qui dit jeu d'aventure dit donc dialogues. Enormément de dialogues, que l'on ne peut pas toujours zapper. Cela signifie donc jouer à un jeu que l'on ne comprend absolument pas, regarder des gens parler sans piper un mot et finalement passer son temps à errer dans la rue, à aller jouer aux jeux d'arcade tout en espérant être agressé pour avoir une petite séquence de baston, histoire « d'essayer ». Et pour un joueur qui parle japonais ? L'expérience relève de l'extase ludique. Mes premières parties se sont réso-



mées à discuter avec chaque habitant de sa petite vie et de ses soucis au quotidien. Bien entendu, il est tout à fait possible de terminer Shenmue en une quinzaine d'heures, en ne parcourant que les passages obligatoires. Mais l'intérêt n'est pas là. Shenmue propose tellement de variations, de mini-scénarios, d'histoires annexes minuscules certes mais nombreuses, que l'aventure en devient touffue et donne une réelle impression de vie véritable. Lorsque l'on se promène dans les rues, les personnes vaquent à leurs occupations, rentrent chez elles. Et quant aux personnages principaux du jeu, il sera possible de converser longuement avec eux et d'en apprendre un peu plus sur leur vie. Un début de vie artificielle ou du moins une véritable impression de vie se dégage de ce jeu.

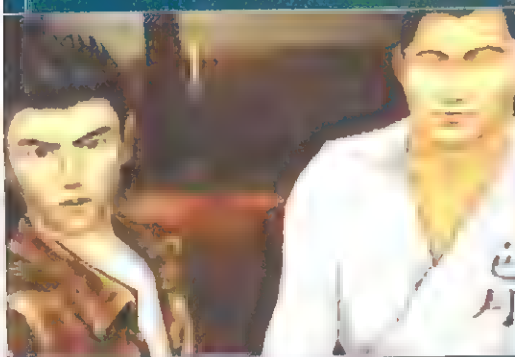
ENVERS DU DÉCOR

Pourtant, une fois les premières heures passées, on commence tout de même à voir les limites du système. Bien entendu, le jeu reste une prouesse technique, mais le joueur qui, amoureux du titre, devient soudainement curieux, tente de tout savoir et de tout découvrir. À la manière d'un Truman à qui l'on cache le monde virtuel dans lequel il vit, on tente

➤ Dans le bar le plus clean de la ville, vous pourrez défier des Américains au billard.

Poursuite dans la rue

Le sale type de l'agence de voyage tente de se barrer avec votre pognon, vous allez devoir le rattraper dans les rues de Yokosuka. Un Quick Time Event rapide et très dynamique.



Note
9/10

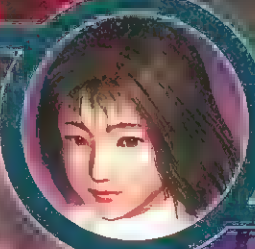
Une révolution ludique, en direct !

Je n'ai besoin de personne...

Une des épreuves du jeu sera une course à moto. Même si les mouvements de l'engin ne sont pas très réalistes, l'idée est plaisante et à au moins le mérite d'exister.

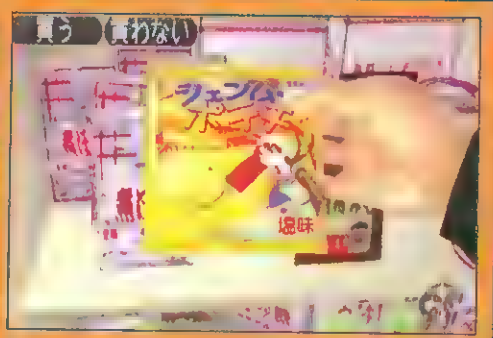


Decidement, les G.I. americains ont tres mauvaise reputation au Japon. Dans Shenmue, vous ne cesserez d'être agressé par ces soldats un peu trop accros à la bouteille dans le quartier des bars, ou un peu trop après aux gains sur les docks. Pour ceux qui comprennent le japonais, les entendre parler avec un accent à couper au couteau est à mourir de rire.



Au supermarché...

Ryô pourra donc faire ses courses. Il achètera du lait ou des poissons séchés pour le chat, des chips « Shenmue » pour pouvoir participer à une tombola et gagner des jeux Dreamcast ou des K7 audio, des piles pour sa lampe de poche. Bref, c'est comme dans un vrai supermarché.

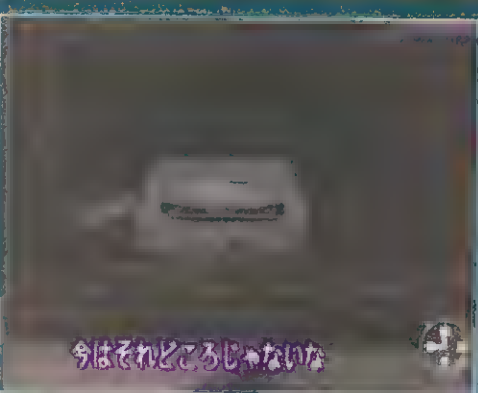


Le 4e disque...

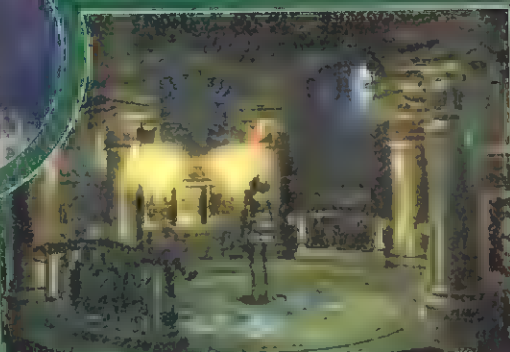
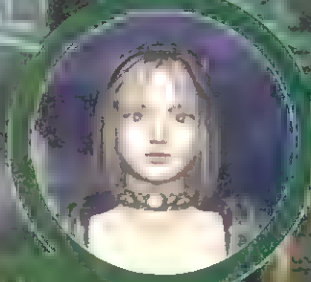
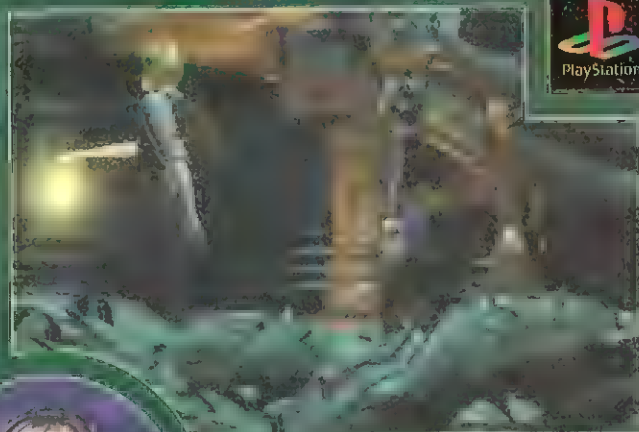
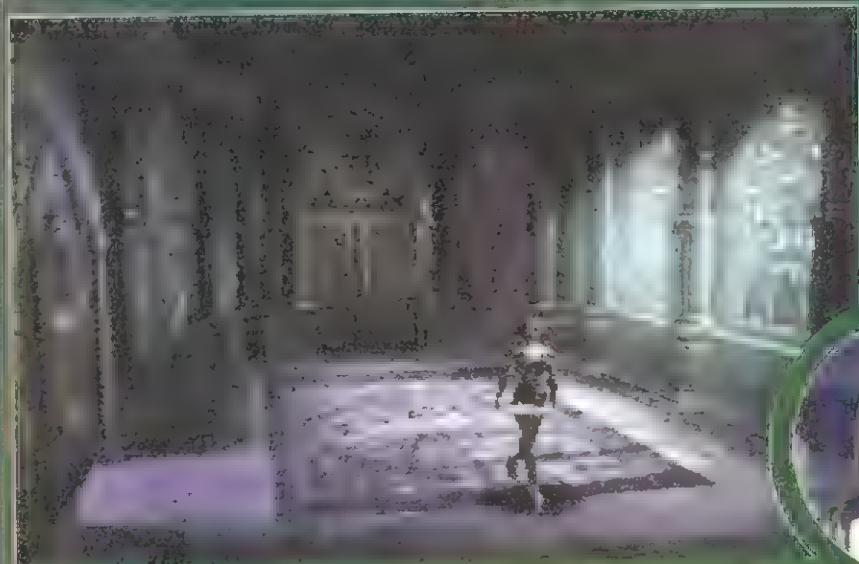
Shenmue tient sur 3 CD-Rom, ce qui est déjà énorme. Mais, en plus, le jeu comprend un 4e CD qui fait à la fois office de browser (uniquement au Japon) et de best of, vous permettant de revoir les meilleures scènes de Shenmue.



Les angles de vue sont parfois audacieux et toujours très cinématographiques.



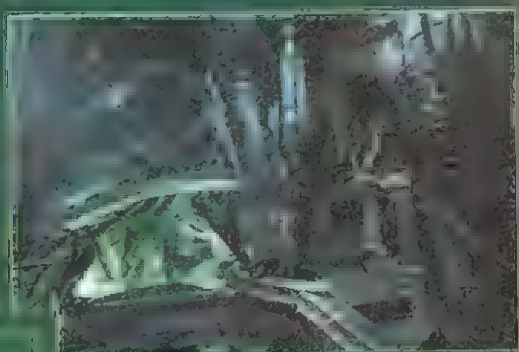
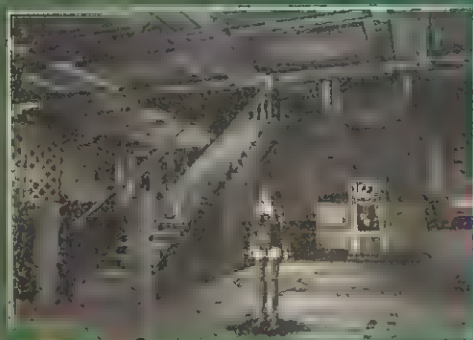
Pour vous entraîner aux jeux de la salle d'arcade la Saturn dans le salon est tout indiquée.



Koudelka

Les graphistes ont abusé des éclairages lugubres. Le chaleur des torches est par exemple souvent atténuée par la lumière blafarde du clair de lune. Superbe.

« Joyeux Noël, LumGo ! » me dit Greg tout en me tendant Koudelka ! A ce moment j'aurai tellement voulu lui offrir Pokémon 4 Turbo Prime, ou encore créer le nouveau bébé Pikachu. Mais bon, un nettoyage en règle de son bureau suffit... J'étais reconnaissant, mais pressé.



Au cœur de la cathédrale réside une mystérieuse entité qui semble intéresser le Vatican.



Koudelka

Editeur	SNK
Dévo. Europe	Courant 2000
Genre	Horror RPG
Nombre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui (1 bloc)
Niveau de difficulté	Aucun
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegarde
Spécial	4 CD !!
Écrit sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Recommandée

Bravant le froid et la tempête, je m'en-fuyais littéralement chez moi, où j'enfourmais vigoureusement le premier CD dans les entrailles de ma Play. Avant toute chose, il faut savoir que Koudelka est un titre vraiment original puisque, pour la première fois, l'équipe de Sanoth (menée par Hiroki Kikuta et constituée d'anciens membres de Square pour la plupart) a décidé de mêler RPG traditionnel (combats aléatoires et au tour par tour), avec l'ambiance et le style graphique d'un Resident Evil-like (Parasite Eve avait complètement manqué le coche) ! Région d'Aberyswyth, Pays de Galles, le 31 octobre 1898. Attirée par l'esprit d'une jeune femme à l'agonie, la jeune Koudelka digne médium de son état (et peste à ses heures perdues) décide finalement de suivre son instinct. Une décision qui la mènera directement à un gigantesque et gothique monastère surplombant d'impressionnantes falaises. Agile, Koudelka ne perd pas une seconde et s'infiltre discrètement au sein de la ténébreuse bâtisse. Pourtant à peine est-elle entrée, qu'elle découvre une vieille chapelle en ruine et qu'un souffle de mort et des cris roques de souffrance se font entendre ! Rien que ça.

LA DEMEURE DE TOUS LES FRISONS ?

Koudelka (le jeu pas la fille, nous sommes d'accord) est une réussite graphique incontestable. À l'image d'un Resident Evil, les décors en 2D rivalisent de richesse et les thèmes aussi somptueux que variés sont un enchantement - ou un effroi selon les lieux - pour les yeux. Mieux encore, l'atmosphère sonore constituée uniquement de bruits d'ambiance tels que différentes nuances de souffle du vent, le léger clapotis de l'eau, ou encore le grincement de planches, tous ces bruits participent à vous rendre plus ou moins mal à l'aise. Un sentiment qui ira grandissant dès que vous commencerez à rencontrer les habitants éventrés, les monstres dépecés, les zombies décapités, voire les momies au tronc déchiqueté qui pullulent dans les couloirs de cet ancien monastère. Pour vous donner un point de repère, question gore, Koudelka se rap-

proche plus de Silent Hill que de la série de Capcom. L'ambiance y est très pesante et certaines scènes de possession ou de suicide pourront même en choquer certains. Pourtant si le début de l'aventure (le 1er CD) joue surtout sur cet aspect « limite provocateur », par la suite le scénario va particulièrement s'étoffer. Les trois héros feront des rencontres qui les bouleverseront. Ils seront poussés à se livrer davantage aux autres et au joueur, par la même occasion. Finalement au fur et à mesure, l'aventure gagne en intensité. Tant mieux !

PAR TROP FURFANT MAIS TOUCHANT

Néanmoins, autant l'avouer immédiatement : la première moitié du second CD manque cruellement de rythme ! On se retrouve à devoir tourner en rond afin de gonfler son expérience, on enchaîne des dizaines d'interminables combats. En clair, la frontière de l'ennui commence à pointer le bout de sa truffe toute humide. Et puis soudain, au détour d'une cinématique, à l'approche d'un rebondissement scénaristique, tout s'emballa ! Le jeu s'accélère, les surprises se multiplient attirant toujours plus votre curiosité. A partir de ce moment et jusqu'à la fin de l'aventure, la tension ne redescendra plus. Le plaisir non plus d'ailleurs qui durera en outre plus d'une douzaine d'heures, soit bien plus élevé que la moyenne du genre. Alors si on regrettera sincèrement la lenteur parfois exaspérante des combats, ainsi que leur caractère graphique dépouillé, Koudelka possède toutefois suffisamment de charmes pour ravir les amoureux d'un nouveau type d'horreur ludique. Ici pas besoin de réflexes en acier, et ne vous attendez pas vraiment à sursauter non plus. Apprêtez-vous cependant à vous laisser embarquer dans une histoire sombre et fantasmagorique à la Lovecraft où les émotions, toutes les émotions seront au rendez-vous. En s'attachant visiblement plus au scénario et à l'ambiance qu'au gameplay, l'équipe de Hiroki Kikuta a vraiment créé un jeu à part.

Gollum

Un horror RPG à l'ambiance angoissante et au gameplay crispant

Note

7/10

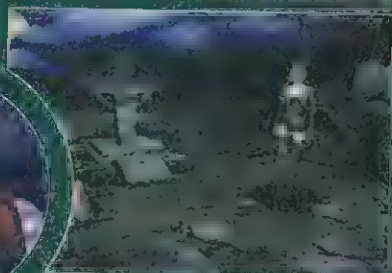
Chacun son tour



Dans Koudelka, comme dans n'importe quel RPG, les combats interviennent de manière aléatoire alors que vous dambulez nonchalamment. Un effet à la FFVII plus tard, et vous voici projeté sur une carte excessivement sommaire (vous remarquerez en revanche que le sol est toujours celui de la salle dans laquelle vous vous trouviez). Ensuite il vous faudra donner des ordres à vos persos (attaque, magie, objet, fuite, etc.), mais aussi les faire se déplacer sur la carte comme dans un Tactical-RPG. Le dialogue entre l'ordre et l'action est insupportable, mais bon vous savez ce qu'en penserait le Bouddha Chris... Un système assez complet donc, mais qui souffre malheureusement d'une lenteur assez effarante. On y survit tout de même.



Koudelka ne montre aucune scène réellement gore. En revanche des détails graphiques sont là pour vous faire comprendre l'esprit qui règne dans ce monastère.

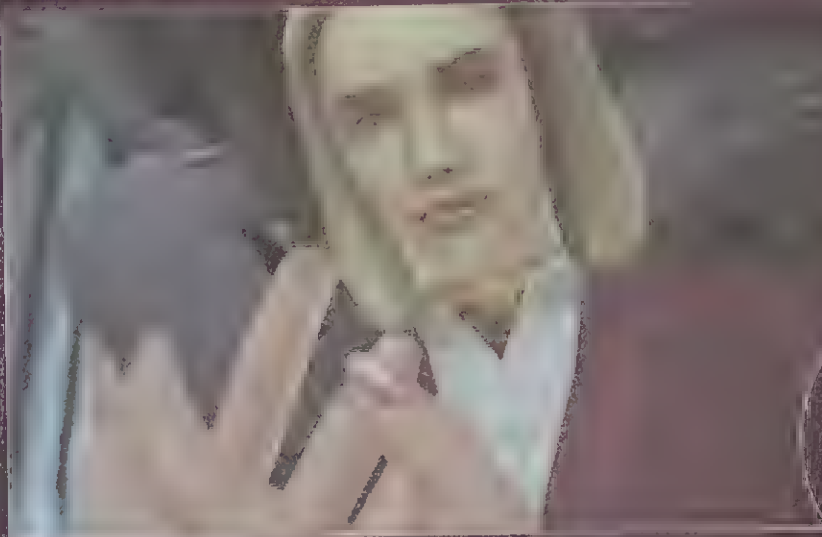


Cours d'art dramatique

J'ai toujours maudit le papier pour une chose : c'est figé, et ça ne parle pas ! Que voulez-vous, nous aurons beau tout faire pour tenter de vous montrer les plus beaux passages d'un jeu, comment vous faire percevoir quel point celui-ci bouge bien, et pire encore, que l'ambiance sonore est juste fantastique ? Nous trouverons un moyen : soyez-en persuadé mais en attendant,

sachez que les scènes narratives de Koudelka peuvent aisément être qualifiées des plus crédibles jamais entendues dans un jeu vidéo ! Pour une fois le doublage (en anglais dans la version jap) est digne d'une réalisation hollywoodienne. Les acteurs se coupent la parole, changent de ton, font passer de réelles émotions. Le tout souligné par des animations remarquables !





La motoneige se conduit assez brusquement et ne permet pas de prendre des virages de manière réaliste.



Les ennemis sont tous de grotesques créatures, résultat de parasitages de corps humains.

D2

Le premier jeu à avoir été annoncé sur Dreamcast arrive... après 4 ans d'attente ! Au programme : blonde en tailleur, caribous et giclées de sang vert.



L histoire de D2, on la connaît déjà tous ou presque, depuis le temps. Rescapée du crash de son avion au Canada, puis recueillie par une jeune fille du nom de Kimberly, Laura est devenue amnésique. Cela signifie qu'elle doit réapprendre à marcher et à parler... enfin, non, car elle s'en souvient, elle a juste oublié ses amis et sa famille. Enfermée avec Kimberly dans une cabane en bois, au milieu de la neige, elle est bien décidée à éclaircir le mystère qui l'entoure. Courageuse, Laura va prendre son Uzi à deux mains et s'en aller explorer la toundra, afin de connaître le fin mot de bien des choses : les mutants qui attaquent les humains et cette photo de famille qui ne lui dit plus rien. Peu inquiétée par le froid, elle s'enfoncé dans les grandes étendues blanches du Canada avec, pour seuls vêtements, son tailleur et ses petits talons. Errant ainsi, elle tombe aléatoirement sur des mutants agressifs qu'il lui faut abattre à l'aide des armes récoltées, généralement l'Uzi aux balles illimitées. Se jouant à la manière d'un *Opération Wolf* ou, plus près de nous, d'un *House of the Dead*, ces phases d'action sont ponctuées, en cas de victoire par une remise de points d'expérience. Laura va donc au fur et à mesure monter de niveau et devenir plus forte, ce qui s'avérera nécessaire. Lorsque Laura atteint l'endroit souhaité (l'abo, le cabane, mine, etc.) on passe en



Dans D2, on a toujours besoin de tout un tas de clés et de cartes.

mode exploration, aux déplacements limités et aux interruptions scénaristiques et cinématiques assez fréquentes. Du bla-bla et du tir : voilà bien D2 résumé en 2 mots. Mais en un peu moins résumé, cela donnerait le paragraphe suivant.

L'AMBIANCE ET LA REPETITION

D2 se compose donc de phases de déplacements fort bien réalisées, pendant lesquelles on tire sur une pléthore de monstres. Une fois les phases de déplacement terminées, les phases d'explorations commencent. Assez restreintes, elles sont de plus coupées par un grand nombre de dialogues longs au rythme souvent lourd ou maladroit. Si en plus le joueur ne parle pas japonais

D2

Editeur	Warp
Plate-forme	Non communiquée
Genre	Action-RPG
Mode de jeu	1
Langues	Quelques-uns
Niveau de difficulté	Aucun
Difficulté	Moyenne
Contenus	Illimités
Media	Puru Puru Pack
Évaluation	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Recommandée

cela revient à de longs tunnels de parloottes insupportables. Puis on repart, on atteint un lieu à explorer et on repart. C'est cette répétition fâcheuse qui nuit un petit peu à D2. Marche, tir, exploration, marche, tir... Les divers aspects sont beaucoup trop distincts pour que le joueur ait l'impression que tout s'enchaîne harmonieusement.

Graphiquement, le jeu ne s'en tire pas mal, même si le programmeur qui a modélisé les personnages n'a pas gâté la pauvre Kimberly (à croire qu'il n'a jamais vu d'Africaine !). Les décors sont fouillés et réussis, mais les mouvements des humains sont un peu hachés, raides. Les musiques, souvent absentes, sont un peu répétitives mais efficaces, soulignant les passages les plus stressants. Alors D2, un grand jeu ? Juste pas mauvais, loin d'être un chef-d'œuvre. D'autant plus qu'il se finit vite, même si l'on ne parle pas japonais (va là, fait ça, prend tel code... rien de bien compliqué). Alors autant le déguster un peu tous les jours, comme ce gros Toblerone de 10 kilos que vous avez eu à Noël et que vous n'allez certainement pas gober en une soirée.

Greg

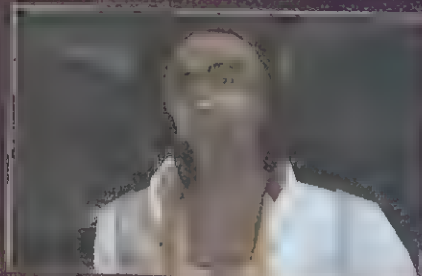
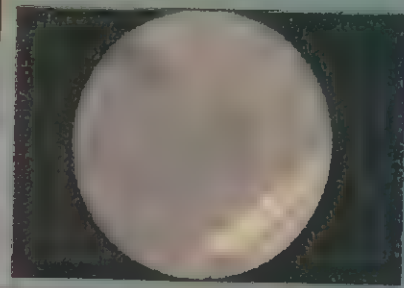
La Dreamcast accueille un autre jeu d'horreur

Note
7/10

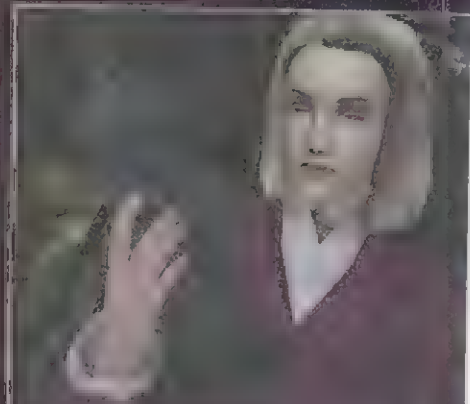
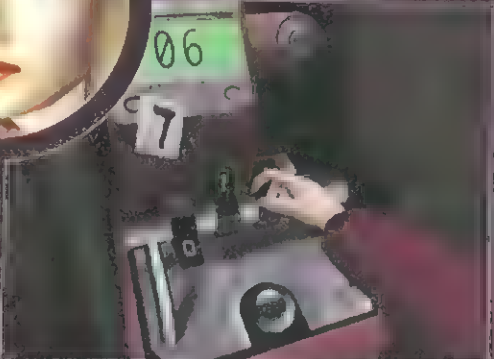
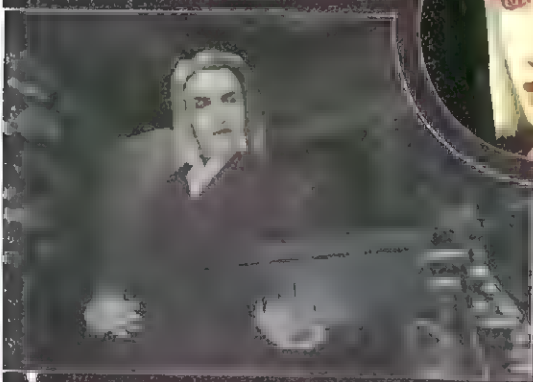
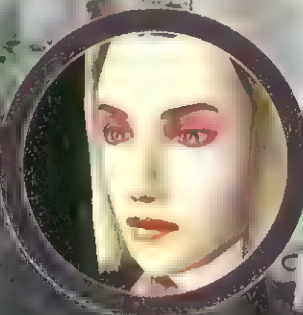
Le bon chasseur



Un mauvais chasseur est un chasseur qui tire sur des lapins pour rire. Un bon chasseur est un chasseur qui tire sur des lapins, des caribous ou d'autres animaux du Canada pour se nourrir, parce qu'il a besoin de regagner des points de vie après s'être fait mordre par des gros monstres pleins de dents. Grâce au fusil de Kimberly, Laura fera partie des bons chasseurs et pourra abattre les animaux qu'elle croquera au hasard de ses déplacements. Elle pourra ensuite les dépecer pour en faire des steaks, les cuire sur son barbecue portatif et s'en faire des grillades pour soigner ses blessures. Fastidieux mais original.



Pour se reposer, Laura mange des lapins mais peut aussi dormir.



Le classique fusil à pompe est très puissant, mais les munitions sont rares.

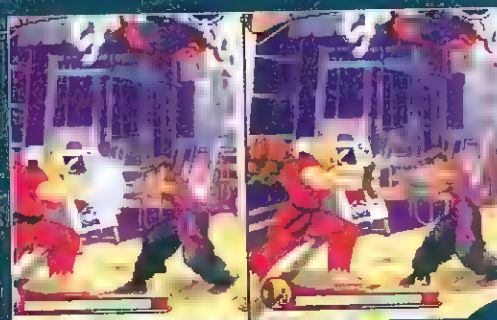
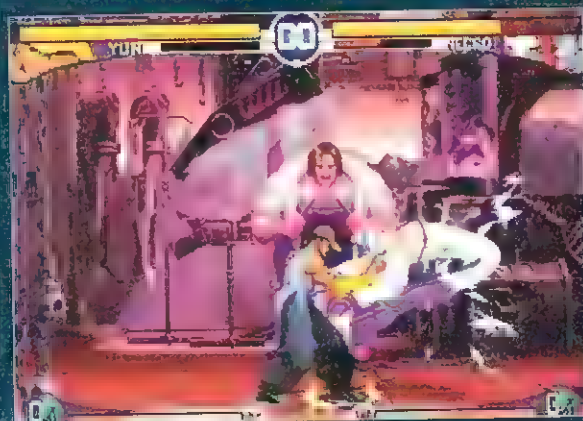
Un peu de bon sens et de logique vous permettront d'ouvrir cette porte.



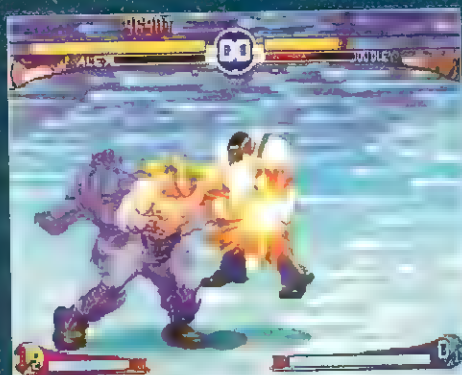
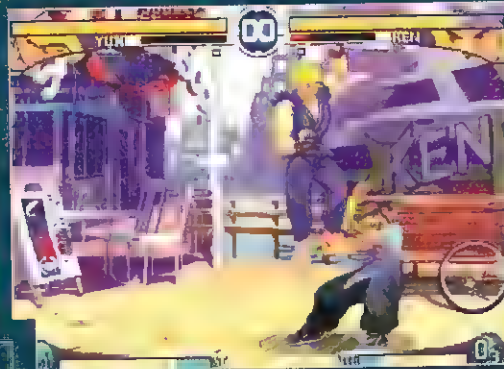
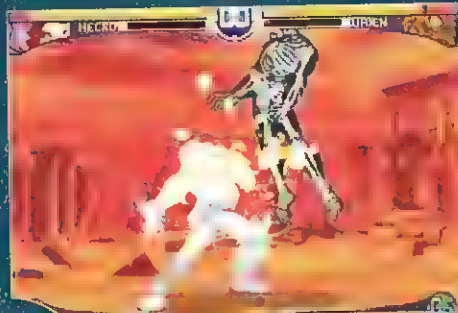
Street Fighter III

W Impact

En ce début d'année 2000, les Street Fighter répondent encore et toujours à l'appel. Bonne nouvelle : le cru de cette année semble être bon ! Il faut dire qu'après plus de dix années d'existence, la série a eu le temps de se bonifier.



➔ L'imposition des mains crée une onde de choc qui repousse l'adversaire mais peut aussi stopper net une boule d'énergie.



➔ Sous la barre d'énergie, la stun jauge se remplit au fur et à mesure que vous prenez des coups. Lorsqu'elle atteint zéro, vous êtes sonné et prêt à recevoir un enchaînement (encore).

Passons sur l'éternelle question de savoir si, les épisodes se succédant depuis des années à un rythme effréné, il est de bon ton d'accorder encore et toujours une attention soutenue à chaque nouveau Street Fighter. Pour ma part, la réponse est oui. Il s'agit, ensuite, de faire la part des choses et de faire ressortir les qualités ou les défauts de chaque nouvel épisode. Avec SF III, Capcom a pris des risques. En arcade, le jeu n'a pas connu un succès phénoménal. Ce n'est guère étonnant puisqu'il plonge ses racines dans ce qui fait le bonheur du « core gamer » (et pas celui du grand public) : une jouabilité de rêve, des effets visuels sans artifices et une grande richesse de jeu. Bref, si tout n'est pas parfait - et nous allons voir justement pourquoi - cet épisode mérite tout de même des égards. Explications.

moment dernier) volet de la saga SF III existant en arcade : le 3rd Strike - Fight for the Future, qui propose de nouveaux personnages et fait évidemment figure d'épisode le plus abouti. Gageons que nous aurons droit d'y jouer à l'avenir ce qui, quelque part, fait évidemment figure de technique mercantile sans véritable finesse. Mais faisons fi de notre désappointement et ne boudons pas notre plaisir de jeu. Car ce SF III Dreamcast promet des dizaines d'heures de jeu ponctuées de rires autant que de cris rageurs. Et rien que pour cela, on ne peut qu'être ravi de pouvoir s'y essayer.

DES QUALITÉS ESSENTIELLES

Le panel de personnages ici pourra paraître un peu léger à certains. En effet, il n'y a « que » 13 combattants de disponibles. Gouki et Gill, le dernier boss, font partie des « bonus » cachés mais j'hésite toujours à compter ce genre de persos surpuissants somme toute pas très intéressants à jouer. La grande surprise vient du fait que de tous les Street Fighters que l'on connaît, seuls Ryu et Ken - indéracinables - répondent encore présents. Tous les autres font figures de créations originales (voir encart). Deuxième surprise, l'animation du jeu a bénéficié d'un soin tout particulier. Pour un jeu de combat en 2D, c'est impressionnant.

Street Fighter III W Impact

Editeur	Capcom
Dispo. Europe	Aucune date annoncée
Genre	Combat
Nbre de joueurs	1 ou 2
Sauvegardes	Oui (4 blocs)
Niveau de difficulté	B
Difficulté	Variable
Continue	Illimités
Special	Compatible VGA Box
Existe sur	Arcade
Compréhension de la langue	Inutile

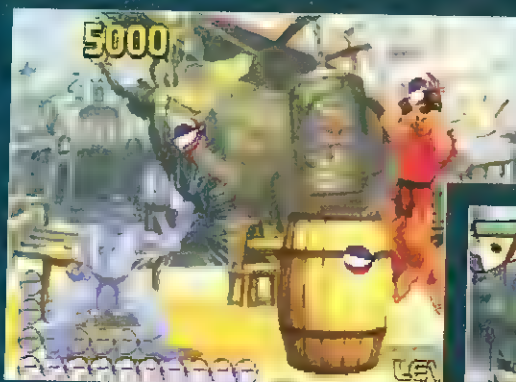
QUI PEUT LE PLUS...

SF III : W Impact réunit, en fait, deux versions de SF III : la première (New Generation) et la deuxième (2nd Impact - Giant Attack). A la base, c'est un choix assez curieux puisque, dans les faits, on ne joue quasiment qu'avec la version la plus aboutie - la seconde donc - et on laisse le SF III de base de côté. Cela paraît normal. De plus, on ne comprend pas pourquoi Capcom ne s'est tout simplement pas décidé à sortir le troisième (et pour le

Si, graphiquement parlant, ce SF III ne révolutionne pas le genre (je vous avouerai même que, sur VGA Box, il est carrément hideux, curieusement), sa qualité d'animation fait qu'on le regarde avec un œil tout neuf, marqué par le respect de la qualité du travail bien fait.

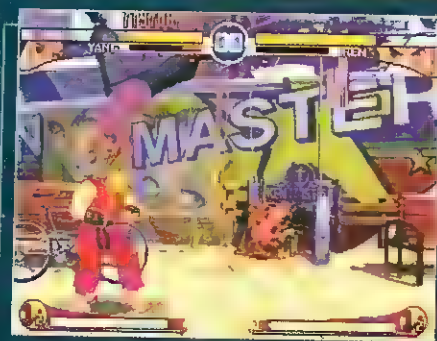
En ce qui concerne la jouabilité - et on touche là le cœur du jeu, évidemment - Capcom a manifestement décidé de faire plaisir aux « spécialistes ». Ici, il faut savoir jouer de façon précise et ne pas se laisser aller à faire n'importe quoi sous peine de punition sévère. Par exemple, il n'y a plus de protection en l'air. Les « sauteurs » intempestifs devront donc prendre garde. Un nouveau système de blocage - au timing très particulier (il faut aller vers l'avant ou le bas pile au moment où l'on se prend un coup) - permet de dévier un coup et de contre-attaquer. C'est assez subtil mais très simple en même temps. Les pouvoirs spéciaux répondent également présents, évidemment, et vous pourrez leur donner plus ou moins de force, si vous appuyez sur un ou plusieurs boutons. En ce qui concerne les super pouvoirs - appelés ici Super Arts - il y en a trois par combattant. Il faut en choisir un et un seul, avant chaque combat. Utiliser ce dernier ne se fait pas sans réflexion, car à l'instar d'un Super SF II Turbo, il faut remplir une longue jauge avant de pouvoir l'invoquer. Il vaut donc mieux réussir à le placer... En ce qui concerne les enchaînements, les amoureux de belles combos seront à la fête. Il y a ici de quoi satisfaire le plus exigeant des joueurs de Street Fighter : chain combos (poing faible - pied faible - poing moyen à la suite, par exemple), interrupt (coup normal enchaîné avec un super pouvoir), super cancel (super pouvoir enchaîné avec un Super Art - ce dernier fera tout de même moins de dégâts que d'ordinaire), juggles (on récupère un adversaire en l'air), etc. Au final, et même si certains espéraient davantage de la « suite » de Street Fighter II, on peut affirmer sans crainte de se tromper que SF III est un très bon titre. Le stick arcade convient à merveille pour s'y essayer et tous ceux qui ne seront pas rebutés par son côté technique seront certainement aux anges. A réserver à un public averti...

Chris

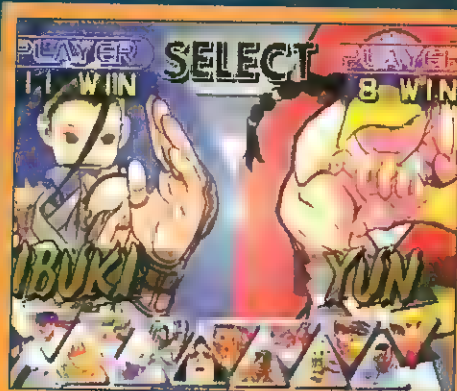


➔ Ce mode entraînement gentiment débile avec ses ballons que Sean vous lance vous permet de tester vos réflexes

Note
7/10



➔ Passez dans le dos de son adversaire : permet de se mettre en position de force, mais il faut savoir réagir promptement.

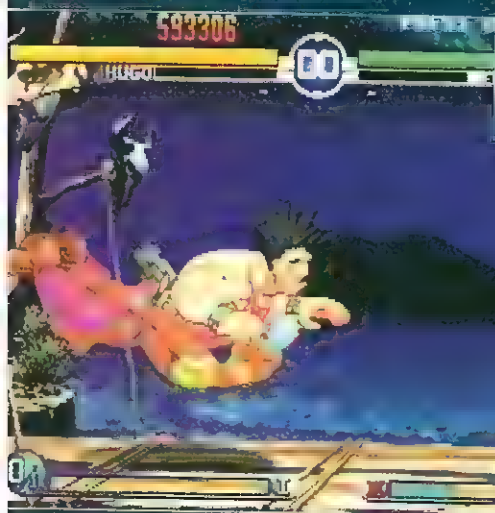


➤ Les nouveaux personnages

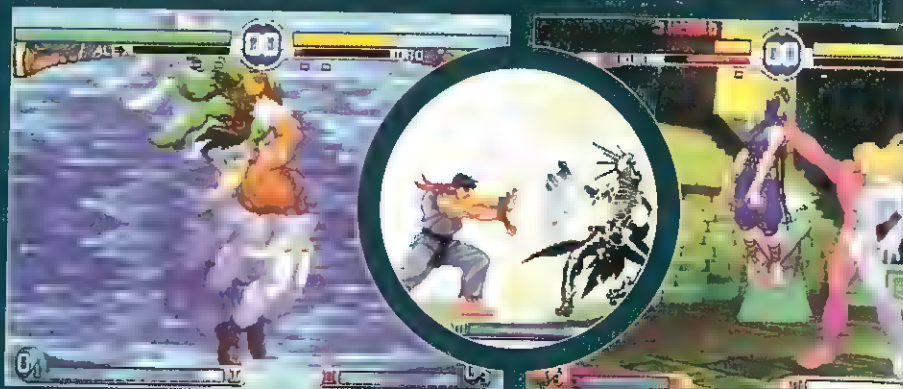
Alex, fantastique masse de muscles aux faux airs de catcheur, pourrait être le digne rejeton de Hulk Hogan. A côté de lui, Sean - disciple de Ken - espère un jour égaler son idole. Il y a également Yun et Yang, les frères jumeaux, rapides comme le vent et terriblement efficaces. Seule Ibuki, jeune écolière ninja (!) peut espérer leur tenir tête sur le plan de la rapidité d'exécution. N'oublions pas Elena, issue de la savane, qui semble danser lorsqu'elle se bat et Dudley, un boxeur gentleman qui sait mettre les « poings » sur les i. Les personnages restants font presque partie du folklore. Hugo - tout droit sorti de Final Fight - est un chopeur hors pair mais son manque de charisme évident le dessert vraiment. Il y a aussi Oro, vieux sage qui ne consent à se battre qu'avec un seul bras (!) et Necro, fruit d'une expérience génétique qui a mal tourné. Reste enfin Unen, bras droit de Gill (le ridicule dernier boss) qui nourrit, lui aussi, des rêves de conquête et de gloire. De tous ces personnages, on peut estimer que presque la moitié est peu ou pas charismatique. C'est assez dommage mais ceci ne gâche en rien, fort heureusement, le plaisir de jeu.



Contre les lanceurs de boules d'énergie Intempestifs, Yun sait esquiver de façon remarquable avant de frapper.

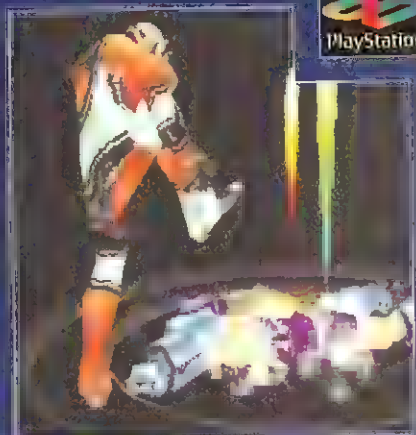


➔ Perdez du poids d'un seul coup, grâce à la méthode « aplatissante » d'Hugo...





Street Fighter EX 2 Plus



Street Fighter EX premier du nom à accompagné – avec bonheur – la série phare de Capcom sur le territoire de la 3D, curieusement inexploité jusqu'alors. Avec cette nouvelle version, les mêmes standards de qualité sont conservés. En langage clair : ce jeu est excellent !



Un mode Director vous permet d'enregistrer vos enchaînements puis de les repasser en choisissant différents angles de vue. Excellent.



Sur la même photo, un Excel (avec Vega, en haut) et un Guard Break (avec Blanka, en bas). Ce dernier coup, bien sûr, est complètement manqué ici.

Vulcano Rosso est un nouveau perso très intéressant. Et très violent pendant ses super attaques.



La série des EX a toujours eu ses détracteurs. Pour le premier épisode (le EX + Alpha en fait, sur PlayStation), on entendait souvent dire que le jeu n'était pas très beau, qu'il n'innovait pas assez, etc. Bon, la rengaine habituelle, finalement. Avec le EX 2 Plus, c'est un peu pareil : il ressemble trop à l'épisode précédent, il n'y a pas assez de coups... Pourquoi les hommes sont-ils à ce point d'éternels insatisfaits ? Je me le demande. Toujours est-il que, après quelques dizaines d'heures de jeu, je peux vous affirmer – et quelques autres personnes de bon goût avec moi – que SF EX 2 Plus tient toutes ses promesses. Pour dire la vérité, j'y joue davantage qu'au SF III Dreamcast, auquel je reconnais pourtant de grandes qualités. Il y a un truc ici. Un truc qui fait que je m'amuse vraiment et que ça ne m'embête pas de me détruire le pouce en enchaînant les parties contre le père Kendy. Bref, j'aime ce jeu et je vais vous expliquer pourquoi...

UNE VRAIE SUITE

SF EX 2 existe en arcade. Nous avons, heureusement, droit à la version « Plus ». Sans entrer dans le détail, disons que cette dernière peut faire figure de véritable suite, contrairement au EX 2 normal où les amé-

liorations étaient un peu limitées. Ici, le joueur découvre avec bonheur un panel de 20 personnages sélectionnables, avec d'abord la présence de la majorité des combattants du EX + Alpha : Ryu, Ken, M. Bison, Guile, Zangief, Dhalsim, Skullomania, Darun Mister, Pullum Purna, Hokuto, Chun-Li, D. Dark et C. Jack (il ne manque qu'Allen, Blair et Sakura, si mes souvenirs sont exacts). À côté de ça, des figures connues et d'autres toutes nouvelles viennent grossir les rangs : Sagat (yes!), Blanka, Vega, Sharon, Nanase, Vulcano Rosso et Area. Ajoutez, histoire de faire bonne mesure, Kairi, Garuda et Shadowgeist à personnages cachés et vous avez un choix assez vaste de combattants. Ils sont de plus vraiment différents à jouer, dans l'ensemble, cette variété n'est donc pas uniquement artificielle... Les anciens persos n'ont pas franchement évolué et proposent, grosso modo, la même palette de coups. On remarquera toutefois des effets visuels plus réussis (avec des traînées de lumière, notamment) et la présence d'une super attaque niveau 3 pour tous les personnages. La jouabilité a également subi de subtiles modifications. Rien de bien terrible mais ce n'est plus tout à fait comme avant. Par exemple, impossible de sortir le Super Somersault Kick de Guile en utilisant mon raccourci habituel, au niveau des direc-



Street Fighter EX 2 Plus

Editeur	Capcom
Dispo. Europe	Aucune date annoncée
Genre	Combat
Nbre de joueurs	1 ou 2
Sauvegardes	Oui (1 bloc)
Niveau de difficulté	3
Difficulté	Variable
Continue	Illimités
Spécial	
Existe sur	Arcade
Compréhension de la langue	Inutile

tions. Zangief, de son côté, paraît choper moins facilement (il faut vraiment être au corps à corps pour sortir un Piledriver). Le jeu semble plus rapide et les balayettes, notamment, surprennent plus souvent... Bref, les détails de ce genre, on s'en rend compte après bien des heures de jeu. On s'y habitue néanmoins sans grande difficulté et la jouabilité, ici encore, reste d'une qualité surprenante.

**PLUS BEAU,
PLUS RICHE, PLUS MIEUX**

Sans être fabuleusement technique, SF EX 2 Plus reste réservé aux joueurs qui auront le courage et l'envie de passer des dizaines d'heure dessus. Il n'y a pas ici de « counter » comme dans la série des Street Fighter Zero (certains personnages possèdent tout de même des contres propres), pas de protection en l'air, pas de possibilités de bouger sur les côtés malgré la 3D... Mais il y a tout de même trois aspects techniques essentiels : l'Excel, le Guard Break et le Super Cancel. Ce dernier est déjà connu puisqu'il indique que vous avez la possibilité de lancer une super attaque et de la « canceler » (annuler) à un moment donné pour l'enchaîner avec une autre. Cette technique était déjà présente dans l'épisode précédent. Le Guard Break, lui, utilise une de vos barres de « power » pour briser la garde de votre adversaire, même si ce dernier est en protection. Le truc, c'est que vous pouvez l'enchaîner sans difficulté après certains coups (exemple, avec Sharon : Gale Hammer Punch - Guard Break) ce qui le rend désormais diablement efficace. Enfin, l'Excel s'apparente à l'Original Combo du mode 2D des Street Fighter Zero. Vous êtes très rapide pendant quelques secondes et pouvez enchaîner les coups à une vitesse effolante. Difficile à maîtriser mais surprenant. Toujours aussi fun et intéressant à jouer, SF EX 2 Plus se paye en plus le luxe d'être agréable à regarder. Ici, les personnages sont « lissés » et ne ressemblent plus – enfin plus tout à fait – à des amas de polygones. Question jouabilité, sorti de l'inévitable attrait du style Shotokan (Ryu et Ken), les joueurs pourront se spécialiser dans la chope, le contre, le style offensif ou défensif, etc. Un jeu excellent donc, qui aurait mérité un bon 7/10 s'il avait un tout petit peu plus innové en ce qui concerne les anciens personnages.

Chris

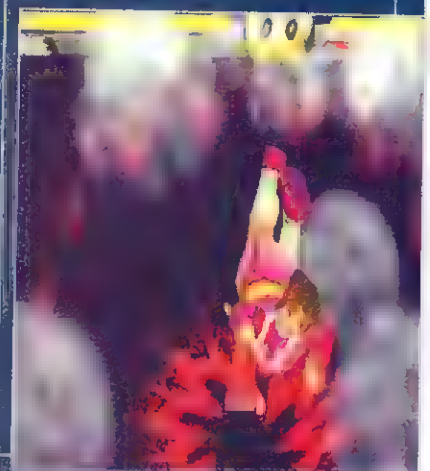
Note
7/10

Ken Masters, le personnage prisé de tous les joueurs en manque d'imagination... Il est diablement efficace remarquez.



**Une suite
astucieusement
améliorée**

Certaines super attaques, notamment les niveaux 3, donnent lieu à des séquences assez incroyables.



Barog possède une chope amusante : il envoie vaillamment son adversaire vers vous, ce dernier semblant s'écraser sur l'écran de la télé.



Barog, le bondissant Espagnol, est très réussi pour son passage en 3D. Il reste vif et son style de combat est très particulier.





Parasite Eve 2



Après un premier volet beau mais court qui avait été sujet à nombreuses polémiques, voici une suite plus proche de Resident Evil : adieu le RPG batard, les combats sont en temps réel !



Avant de lancer un sort, l'interface de combat vous demande confirmation en vous indiquant la portée de ce que vous allez balancer.



A

aya Brea, la jolie policière aux pouvoirs mystérieux, est de retour après trois ans d'absence. Et qu'a-t-elle donc fait durant ces trois ans ? Ben pas grand-chose, en fait. Elle a pris de l'âge et a perdu l'usage de ses pouvoirs, qui lui permettaient dans le volet précédent de balancer des vagues de feu et autres éclairs. Désormais, elle bosse pour une antenne très spéciale du FBI, le MIST (un organisme spécial qui recherche, enquête et détruit tout ce qui concerne les affaires liées aux dérèglement mitochondriaux). Et ce soir, c'est rendez-vous non pas au Pacha Night (la boîte préférée d'Aya), mais à l'Akropolis Tower, où une quarantaine de swat tentent vainement de contenir quelques étranges créatures. Heureusement, Aya est rompue à ces interventions, et se fait fort de remettre de l'ordre dans la célèbre tour, et de nettoyer la racaille génétiquement instable qui traîne. Sauf qu'ici, les choses se compliquent. Elle fera, en effet, la rencontre d'un étrange swat aux capacités surnaturelles qui dit être lui aussi à la poursuite des NMC

(neo-mitochondria-creatures). A partir de là, tout se mélange : quel est cet étrange organisme indépendant aux méthodes expéditives, que sont ces appareils retrouvés sur certains cadavres, et surtout qui a conçu les ANMC (artificial neo-mitochondria-creatures), toutes ces questions devront trouver une réponse à la fin du jeu.

LA VIEZ-RIE, TAILLIEUR

Les fans ou les détracteurs du premier épisode vont vite se faire un avis : Parasite Eve 2 ne ressemble pas beaucoup à son grand frère. Dans le bon et le mauvais sens du terme. Dans le bon sens du terme : il n'est pas seulement beau, il est désormais complexe et lorgne pas mal du côté de Resident Evil pour les énigmes et des X-Files pour l'ambiance. Et dans le mauvais sens du terme : cela n'a plus rien

Parasite Eve 2

Editeur	Squaresoft
Dispo. Europe	Non communiquée
Genre	Action/Aventure
Nombre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui (1 bloc)
Niveau de difficulté	Aucun
Difficulté	Moyenne
Continues	Illimités
Spécial	Dual Shock
Existe-t-il	Rien d'autre !
Compréhension de la notice	Indispensable

Une aventure passionnante intégralement en japonais

Pas pour les enfants

Dans cet épisode, vous devrez résoudre le mystère de la provenance de ces nouvelles créatures mitochondriales qui mutent non pas dans des animaux mais dans les humains. Et quand on verra ce que ça donne, on se dira qu'il va falloir faire vite.



LE DRAME DES REIKI

Bon, ce n'est pas la catastrophe des 6 petites heures de jeu du premier volet, mais ça n'est tout de même pas très long. 4 heures pour finir le premier CD, en pariant sur le fait que le second soit plus long, cela nous donne 10 petites heures de jeu. Pile comme un Resident Evil, et là c'est marrant parce que j'allais vous en parler. On est là, à se balader dans un décor fixe, et on tombe sur des portes fermées. Il faut donc retourner à l'autre bout du couloir pour trouver la clé, qui n'est pas posée simplement sur une table, mais protégée par de nombreux systèmes différents. Vos rencontres dans les couloirs vous feront jouer de la gâchette et autres armes pour exterminer les monstres. La seule différence avec Resident Evil, c'est Aya, qui au fur et à mesure du jeu pourra révéler ses pouvoirs en achetant des sorts grâce à ses points d'expérience (XP). On garde donc un système d'expérience qui permet au personnage d'évoluer, mais pas dans le sens RPG. Ici, les XP et BP d'Aya ne lui serviront qu'à acheter de nouveaux sorts et de nouvelles armes. Ses points de vie ou sa force, par exemple, n'augmenteront pas pour chaque ennemi battu, mais lorsqu'elle s'équipera d'objets

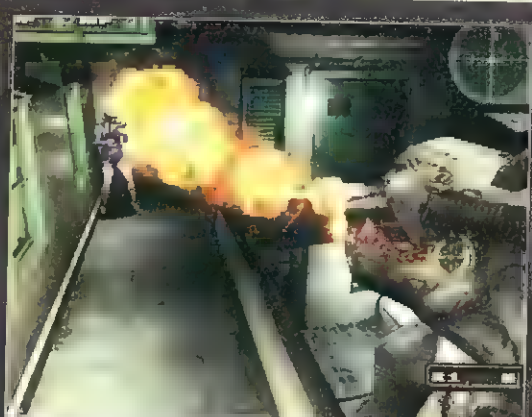


Je vois, encore un boulot pour nous !
Sur la couverture du journal : Un martien a mangé mes spaghettis ! X-Files ou Men in Black ?



La bonne blague du FBI

Traduction approximative du dialogue entre Aya et son collègue Rupert Broderick, qui vient de trouver une t... commande au sol : Le salaud, il s'est enfui ! - Tiens, c'est quoi ça ? - Non ne touche pas, c'est le... (bruits d'explosions au loin) tu te souviens des bombes qu'il y avait un peu partout ? - Ah, euh ben normalement l'hélicoptère devrait bientôt arriver, on devrait s'en sortir. J'ai fait ça moi ? Une scène dans le ton de L'Arme Fatale pour les connaisseurs.

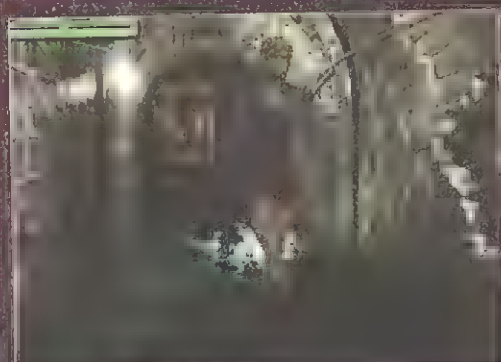


Le boss du niveau de la station-service est énorme, laid et très costaud. Pour une PlayStation, la performance technique est là.



Aya, devant son auto détruite par des monstres. Je venais juste de la faire restaurer.

Un jeu très semblable à Resident Evil



particuliers. En cela, Parasite Eve 2 est devenu un véritable survival-horror, tout aussi gore que son modèle, mais y a peut-être perdu un peu de son originalité qui faisait sa personnalité. Techniquement, on est à jeu égal avec Resident Evil 3, mais notre préférence ira à ce dernier, car la difficulté de PE2 est terriblement mal dosée. Tout le début se passe sans anicroches, et arrivé à la seconde moitié du passage dans la station essence, la difficulté devient quasi insurmontable, pour redevenir ensuite plutôt inexistante dans les laboratoires souterrains. En fait, le joueur est très limité au niveau des BP et XP, et devra faire le bon choix des armes et des sorts, sinon il sera cuit. Et quand on sait que toutes les armes et sorts sont en japonais, on rigole d'avance. Pour combler le malheur des francophones, il n'y a aucun dialogue en anglais contrairement à un RE, ce qui achèvera votre malheur face au garagiste lui demandant une clé à molette dans une langue qu'il ne lit pas. PE2 sera un très bon jeu... en français chez nous, pour bientôt, on l'espère. L'espoir il faut-en avoir.

Greg



→ Ces espèces de petits lézards sanguinolants sont explosifs, et devront être tués à distance.

Le chien du gros Gary Douglas vous emmènera là où vous devrez aller, mais à condition de gagner l'amitié de son maître auparavant.



→ Pour obtenir les clés du motel, il faudra entrer un code spécial sur la caisse du comptoir. Le code est 3038, puis total.



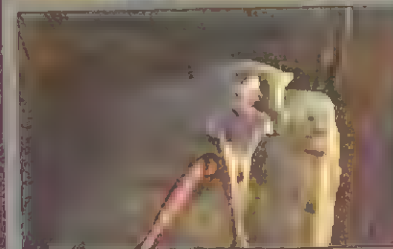
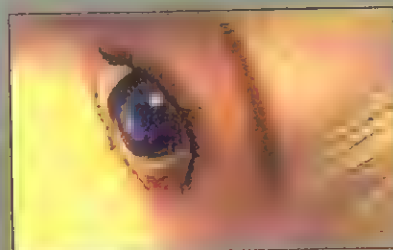
Le chien du gros Gary Douglas vous emmènera là où vous devrez aller, mais à condition de gagner l'amitié de son maître auparavant.

Note

7/10

Ahhhh, la douche !

PE2 comprend beaucoup moins de scènes animées que son aîné, mais elles n'en sont pas moins superbes. La plus belle de toutes, en termes de qualité d'image, est sans conteste celle de la douche d'Aya. Texture de peau, mouvement des cheveux, expressions dans le visage, effets de vapeur d'eau, tout est parfait. Pixar a dû mentir du souci de se faire.



→ Les comportements des ennemis sont fantastiques. Ce quadrupède, par exemple, vous suit du regard avant de vous sauter dessus.

Toutes les sorties japonaises et US

Visiblement, il fait froid à Tokyo. Difficile dans ces conditions de programmer avec des moufles. Enfin, j'imagine. Tiens, je vais essayer de finir ce texte comme si j'étais au Japon : avec des moufles ! Alors kjkfkd f f f j ojff kdfk fkf fgghij ljhhevk vksjv. Tout le monde est d'accord ? Parfait, merci de faire parvenir vos dons à Joypad, 124, rue Danton, Levallois-Perret.

Berserk



Manga, puis dessin animé assez populaire mais résolument destiné à un public adulte, Berserk narre les aventures d'un sauvage guerrier à l'épée démesurée dans un Moyen Âge d'heroic fantasy plutôt sombre. Ici il va être confronté à Balzak, un philosophe qui tentera de comprendre et de trouver un vaccin contre la Mandragore, une plante qui pénètre les organismes pour les transformer en monstres. Le jeu est à la base un soft de combat assez bourrin et simple, mais très souvent entrecoupé de scènes de dialogues longues et bien réalisées. Le titre se présente donc

comme un jeu interactif en 3D dans lequel on a quelquefois des passages de combat. Seul problème de ce jeu magnifique : soit on parle japonais et on se délecte de l'intrigue superbement amenée, tout en se marrant bien à enchaîner les duels, soit on ne rigole rien au japonais et on zappe toutes les cut-scenes pour se retrouver devant ce jeu de combat bourrin qui se finit en deux heures. J'aurais donc mis 7 si on était au Japon, mais là, en France on retombe à la note qui suit.

Greg

5 Editeur : Ascri
Compréhension de la langue : Appréciable
Sortie européenne : Bœuf braiserk

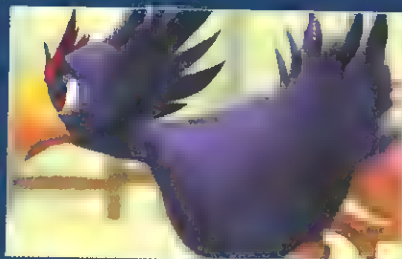
donner la meilleure race et avoir de véritables bêtes de course. À l'identique, vous devrez aussi les faire courir et prendre des paris afin de gagner de l'argent et payer de bons produits à vos propres bestioles. Dans l'absolu, ce n'est pas du tout un jeu d'action, mais un véritable titre de gestion de cheptel et d'argent. Ne comptez donc pas vous amuser le moins du monde avec ce produit, si vous ne parlez pas japonais, car vous passerez votre temps à chercher pourquoi il n'est pas possible de sortir de tel ou tel tableau. Aucun intérêt alors.

Greg

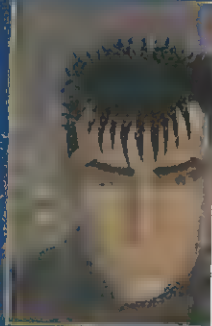
Chocobo Stallion



Fans de Chocobo, les jeux pour vous se suivent et ne se ressemblent pas ! Chocobo Stallion est, en effet, une simulation de tiende, non pas avec des chevaux mais avec des Chocobo. Il va donc falloir acheter des bestiaux, les faire s'accoupler pour sélectionner



3 Editeur : Square
Compréhension de la langue : Indispensable
Sortie européenne : Stallion qu'est barre



Berserk

Cause tics nerveux, vends **manette vibrante.**

Désormais, tous les jeux vidéo (jeux, consoles, manettes...) sont aux enchères sur QXL.fr pour les particuliers comme pour les professionnels. Pour les particuliers c'est une manière ludique de vendre et d'acheter en fixant vous-mêmes des prix. Pour les professionnels, QXL.fr c'est un nouveau canal de distribution innovant et efficace.

www.qxl.fr

QXL

Toutes les sorties japonaises et US

Countdown Vampire



Countdown Vampire, la copie de Resident Evil bâclée dans toute sa splendeur. Au programme, un décor en 2D plaqué en fond d'écran et un personnage en 3D qui s'y balade librement. Des monstres sanguinolents et un peu abîmés qui vont vous agresser, des énigmes un peu idiotes à résoudre et des cinématiques, elles, d'excellentes qualité. Voilà le menu. Le scénario lui est tout de même un peu débile : des vampires qui redeviennent humains au contact de l'eau. Bon, allez, entre la version américanisée de Resident Evil 3 et Parasite Eve 2 sorti en japonais ce mois-ci, on aura de quoi faire avec les survival horror. On ne va donc pas s'embarrasser d'un jeu laid et kitsch si, pour le moment, on peut avoir ce qui se fait de mieux dans le genre, hein ?

Greg

assez intéressant. On joue seul ou à plusieurs, on lance les dés, on avance sur le plateau et on ramasse les cristaux. C'est tout. On est loin des parties endiablées de Mario Party, qui dans le même style nous donne un jeu véritablement excellent et rythmé. Le seul intérêt que l'on pourra retenir de ce Dice De Chocobo, c'est de pouvoir jouer à 8 simultanément avec 2 quadrateurs. C'est tout.

Greg

Ed. : Square

Compréhension de la langue : Recommandée

Sortie européenne : Et dice qui font cent

Panzer Front



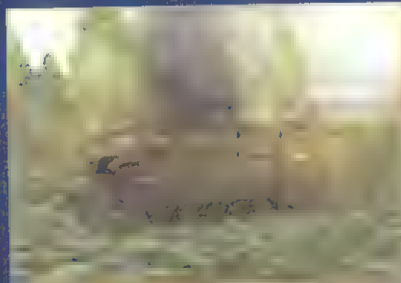
Voilà un jeu totalement inattendu dont personne n'a jamais parlé et qui débarque, hop !, comme un cheveu dans la soupe. Sauf que là, le cheveu est vachement meilleur que la soupe, ce qui est plutôt appréciable lorsque l'on connaît le prix des cheveux japonais dans les magasins de jeux vidéo en France. Panzer Front donc vous propose de piloter un tank pendant la Seconde Guerre mondiale. Mais pas sur un parking en zone neutre, sur les champs de bataille européens, ce qui tout de suite devient plus intéressant et dangereux. Véritable simu-arcade comme seuls les japonais savent le faire, Panzer Front allie une réalisation impeccable à une prise en main quasiment immédiate. Les tanks étant, avec les virtualoids de Virtual-On, les véhicules réputés les plus difficiles à piloter dans un jeu vidéo, on ne pourra que saluer cette performance. Niveau amorce, on s'y croirait, la mort en moins, ce qui est bon aussi, même si les messages radio sont tous en japonais, ce qui est gênant quand on vous indique où se trouvent les ennemis planqués dans des buissons. Un titre à part, typiquement japonais, la Seconde Guerre mondiale exerçant une sorte de fascination sur la population de l'archipel.

Greg

Dice de Chocobo



L'arnaque de Noot, la voilà ! En même temps que Chocobo Stallion sortait au Japon ce packaging regrouvant Chocobo Racing, Chocobo Stallion et le présent Dice de Chocobo, qui n'est qu'un jeu de plateau



Editeur : Ascii

Compréhension de la langue : Appréciée

Sortie européenne : Front plat

Samourai Shodown : Warriors Rage



L'âge, voilà bien une chose qui touche tout le monde, même les héros de jeux vidéo. La preuve, ceux de Samourai Shodown sont vieux et ont disparus. Il ne reste que Hagmaru et Hanzo. L'un avec les cheveux gris et la barbe, l'autre, on ne sait pas, il est toujours cagouille. Les voilà embarqués dans un nouveau jeu de beson tout en 3D, qui ne finira pas de déstabiliser les fans de la série en 2D. Coups beaucoup plus soûlés, système assez nouveau et différent, nous sommes face à un jeu très technique et assez lent dans son déroulement. Les animations, assez hachées, ne choquant pas les joueurs concentrés sur le jeu mais paraîtront très rigides, ce qui ne facilitera pas l'analyse en main pour les débutants. Plus que jamais, donc, en soit, pour les pros et les techniciens à la réalisation sobre mais correcte.

Greg



Editeur : SNK

Compréhension de la langue : Inutile

Sortie européenne : Rage de dents

Space Channel 5



Attention, jeu dangereux pour le cerveau ! Il suffit d'avoir entendu une seule fois la bande son pour ne plus pouvoir s'en débarrasser. Vous incarnez Ulala, une présentatrice télé de l'espace, en l'an super loin de maintenant. Cette présentatrice devra arrêter les Moroniens, une race d'extraterrestres qui, à l'aide d'un rayon maléfique, forcent les humains à danser. Pour sauver les siens et vaincre les Moroniens, Ulala devra leur lancer des défis de danse ou les battre lors de séances de shoot en rythme. En cas de victoire, Ulala sauvera les humains qui se mettront alors à la suivre et à imiter tous ses mouvements. À partir de là, le jeu ressemble à un gros clip de Michael Jackson ou d'Arsen Powers, avec univers ultra coloré et une vingtaine de types qui répètent à l'infinité les pas de danse d'Ulala. Les musiques superbes et toujours ultra kitsch acheveront de faire de ce jeu un excellent titre, qui malheureusement s'avère très vite lassant. En effet, les combats de danse se font à la manière d'un « Simon ». Il faut retenir les pas des Moroniens (up down, up down, etc.) et les reproduire en rythme pour gagner. Génial, mais lassant.

Greg



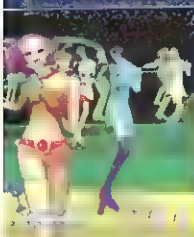
Editeur : Sega

Compréhension de la langue : Inutile

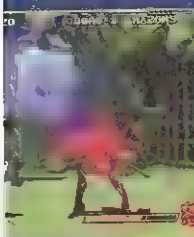
Sortie européenne : Chu chu chu !



Dice de Chocobo



Space Channel 5



Samurai Shodown : Warriors Rage

Toutes les sorties du mois passées au crible

Bah oui, mon bon monsieur, que voulez-vous ? On ne peut pas préparer la fête de l'an 2000 et faire des jeux en même temps. Oui, vous avez raison, les gens deviennent flemmards. Ah, de mon temps, c'était pas pareil, pour sûr ! Vous vous rendez compte ? Déjà février et seulement un Gran Turismo 2 de vraiment transcendant à se coller sous le paddle ! Mais ou va-t-on, je vous l'demande ? Heureusement, ce GT 2-là, il en donne pour nos sous. C'est pas comme le Virtua Striker 2000 de Sega. Il nous a bien déçus. Je vous l'donne en mille : les fans de ballon rond ne sont pas à l'honneur sur Dreamcast. Pourtant, c'est pas faute d'avoir de la puissance, mais rien. Reste la Game Boy Color, qui continue son petit bonhomme de chemin au milieu de la grisaille hivernale. Le mois prochain, y a intérêt que ça change, j'vous l'dis.

Army Men 3D [PS]	120
Eagle One [PS]	114
Gran Turismo 2 [PS]	104
Toy Story 2 [PS]	116
Virtua Striker 2000 [DC]	118

Top rédac

Mis à part le fabuleux Shenmue sur Dreamcast et l'excellentissime Gran Turismo 2, on n'assiste pas à l'émergence de softs particulièrement marquants ce mois-ci. Peut-être que l'après réveillon aura eu l'effet d'un calmant sur les éditeurs, ou qu'une vague de manque d'inspiration et de motivation gagne la profession. Vous me direz, ce ne sont que de pures spéculations pour essayer de rationaliser la pauvreté des jeux qui sortent en ce moment. Heureusement, la Dreamcast nous réservera encore de bonnes surprises dans les mois à venir, sans parler de la PlayStation 2, qui relancera sûrement l'engouement des programmeurs, histoire qu'ils nous pondent des petits chefs-d'œuvre d'originalités.

La notation

des tests

En voici le barème détaillé

Tout juste bon à caler une table.

1

Évitez-le à tout prix, c'est un ordre !

De très grosses lacunes. Urg !

2

Pourrait vraiment mieux faire.

4

A acheter éventuellement, si on aime le genre.

6

Un très bon titre qu'il faut avoir dans sa ludothèque.

8

Exceptionnel ! J'achète les yeux fermés.

10

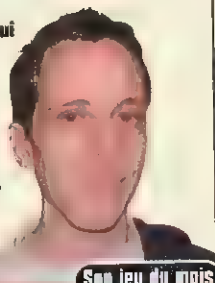
Un jeu d'anthologie.

1 ou 2 par génération de console.

Le rédac en folie !

Tesseurin

Ce Pokémon de feu se balade dans les endroits en activité genre volcans, dans lesquels il adore faire la sieste plutôt que de retourner chez lui, loin. Il évolue en Tesséré, un adepte de la musculation, qui malheureusement fait trop de sport et ne peut plus rentrer dans ses vêtements.



Son jeu du mois

Koudelka (PS)

Trazorible

Pokémon hargneux, il vit dans les troncs d'arbres creux, au ras du sol, en attendant que passent des promeneurs pour leur mordre les mollets. Il évolue en Traztructeur, et passe son temps à endommager le mobilier.

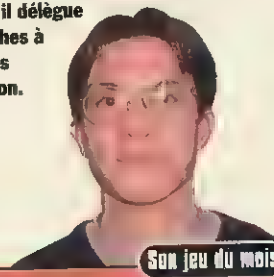


Son jeu du mois

Gran Turismo 2 (PS)

Gigollum

Un Pokémon très mignon et très naïf à la fois, qui se fait facilement bernier par ses congénères féminins. Fragile, il évolue en Gorum lorsqu'il travaille trop, et doit alors se reposer pour survivre. Pendant ce temps, il délègue ses tâches à d'autres Pokémon.

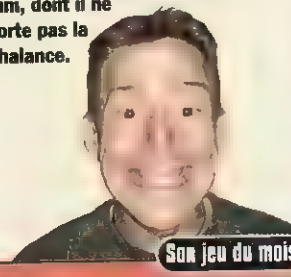


Son jeu du mois

Shenmue (DC)

Wiloss

Ce Pokémon volant est une véritable flèche, qui traverse de part en part la plupart des pièces sans qu'on ait eu le temps de le voir arriver. Toujours très speed, il se prend souvent le bec avec Kendozer et Gorum, dont il ne supporte pas la nonchalance.



Son jeu du mois

Rainbow Six (N64)

Ce mois-ci, la rédaction de Joypad a élu :



Gran Turismo 2



Shenmue



Rainbow Six



FIFA 2000

TOP 10 DE LA REDACCIÓN

(toutes machines et versions confondues, depuis janvier 99)

1	Metal Gear Solid (PS)	16 pts
2	Soul Calibur (DC)	12 pts
3	Zelda 64 (N64)	11 pts
4	Blo Hazard 3 (PS) et Shenmue (DC)	9 pts
5	Winning Eleven 4 (PS)	8 pts
6	Tenchu (PS) et Rayman 2 (N64) et Street Zero 3 (PS)	7 pts
7	Crash Team Racing (PS)	6 pts
8	Chrono Cross (PS)	5 pts
9	Driver (DC)	3 pts
10	Medal of Honor (DC)	2 pts

JOYPAD MEGASTAR

**Bon, ben, comme dirait
Chris, « c'est la vie,
c'est comme ça, on
n'y peut rien ». Il
n'y aura donc qu'un
seul Megastar ce
mois-ci pour GT2 ! Cela
dit, le jeu en vaut largement la chandelle !
Et puis il faut avouer que les titres ne se
pressaient pas au portillon en ce début de
millénaire !**



ON EN REVE DEJA

GOLLUM	>>>>>>>>	Code Veronica (DC) et Vagrant Story (PS)
WILLOW	>>>>>>>>	Code Veronica (DC) et Hidden & Dangerous (DC)
CHRIS	>>>>>>>>	Medal of Honor 2 (PS2) et Virtua Fighter 4 (DC)
ELWOOD	>>>>>>>>	Supreme Snowboarding (DC) et De Sang Froid (PS)
KENDY	>>>>>>>>	Zelda New (GBC) et Hidden & Dangerous (DC)
GREG	>>>>>>>>	SNK vs Capcom (DC) et Vagrant Story (PS)
T.S.R.	>>>>>>>>	Code Veronica (DC) et Driver 2 (PS)
TRAZOM	>>>>>>>>	Medal of Honor 2 (PS2) et Gran Turismo 2000 (PS2)
RAHAN	>>>>>>>>	Soul Reaver Data Disk (PS) et Munch's Oddysee (PS2)

Graham

Actif exclusivement la nuit, ce Pokémon de type insecte vit dans les grottes humides où il passe son temps à réaménager les espaces et les configurations. Généralement, il produit beaucoup de fumée, ce qui énerve les Grougus et les Mendozers.



Griff

Animal rare des plaines
nordiques, il utilise ses grands yeux
pour hypnotiser ses adversaires. Les
couleurs vives de ses joues cachent en
fait un Pokémon de glace capable de
cracher de petits cubes très efficaces
dans un verre de Get
27, qu'il consomme
parfois plus que de
raison.

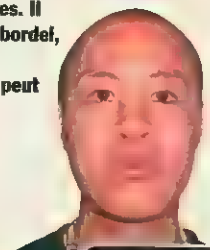
**Kralwood**

Kralwoof est un Pokémon très rare. Contrairement à son célèbre parent, il est sale, et se complait à passer des journées entières sans dormir ni se laver. Au bout d'un moment il disparaît et évolue en Ewoolite, un Pokémon propre qui dort beaucoup.

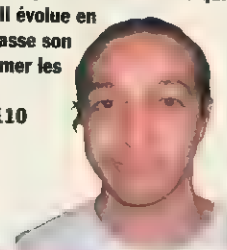


Kendozer

Kendouzi Ce Pokémon de type poison adore les endroits mal rangés dans lesquels il s'épanouit véritablement. Mais lorsque le Trazorible sévit, il range en jetant tout d'un coup avec ses grandes mains en forme de pelles. Il évolue en Kelbordel, contre lequel Trazorible ne peut plus rien.

**Grovis**

Ce petit Pokémon
chevelu cache une créature adepte du courant électrique. Il ne peut s'empêcher de s'activer lumière allumée, même en plein jour, ce qui énerve beaucoup les Grahons avec qui il cohabite. Il évolue en Grillog, et passe son temps à cramer les Dreamcast japonaises 110 volts.



Machine
PlayStationGenre
Simulation de caisses

Gran Turismo 2

mega
coup
star



Gran Turismo avait marqué un tournant dans le domaine des simulations de caisses. GT2 enfonce le clou ! Une production incontournable, qui ne dévoilera tous ses secrets qu'aux joueurs les plus acharnés. Un challenge monstrueux, loin d'être à la portée du joueur lambda... Mais quel pied !

A l'instant où j'écris ses lignes, ça fait 28 heures que je n'ai pas dormi. Il est 15h et depuis hier midi, je campe à la rédaction... Je sais, c'est pas bien sérieux pour un mec qui pionce habituellement 13 heures par jour. Mais bon, j'avais pas le choix : l'arrivée du tant attendu Gran Turismo 2 en version française a légèrement bouleversé mes projets d'hibernation prolongée. M'enfin, c'est pas grave... J' récupérerai plus tard, hein. 15h23. L'inspiration

ne vient pas... 16h00. Tiens, j'irai bien me prendre un p'tit kawa au rez-de-chaussée. 16h12. Pas mauvais ce café, peut-être qu'il lui manque juste une petite larme de sucre pour être parfait. 16h14. h, sy z, ' es%eu ' n q ?e, yriq szeSujz'e(bqa »(-'k .(eèe(èe... 17h00. Euh désolé, je m'étais un peu assoupi sur mon clavier. Putain, j'suis vraiment d'équerre... Pourtant, faut que je m'y mette fissa, sinon j'vais me faire lyncher... 17h30. Allez, c'coup-ci c'est parti, je me lance !

2 CD de pur bonheur

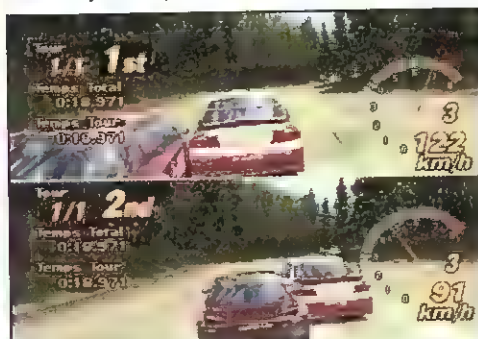
Après une sortie repoussée de quelques semaines (le jeu était initialement prévu pour décembre), l'instant béni où GT2 va enfin débouler sous nos latitudes est enfin arrivé. Oh joie, oh infini bonheur ! Les deux CD tant convoités sont enfin en ma possession : 1 pour le mode Arcade, 1 pour le mode Simu. Voyons, voyons... Par lequel vais-je commen-

cer. Hum, « amstramgram, pique et pique et colégram »... Hop, honneur au mode Simu. Après avoir lancé une nouvelle partie, j'atterris directement sur l'écran principal. Hum, pas très dépayçant tout ça, l'interface ressemble comme deux gouttes d'eau à celle de GT1. On retrouve ainsi le système d'icônes typique de la série, ainsi que les différents sous menus permettant d'accéder à toutes les options et aux divers modes de jeu : stand de lavage, test machine, permis, concessionnaires disséminés aux quatre coins de la ville, permis de conduire, garage pour stocker tous vos bolides et même un magasin où vous pourrez acheter des jantes super classes ! Pas de doute, tout y est. En creusant un peu plus, on se rend toutefois compte que GT2 verse encore plus que son aîné dans la démesure. Les épreuves de permis passent de 24 à 60, les challenges de la Ligue GT se comptent par dizaines et le nombre de concessionnaires a été méchamment revu à la hausse : 34 constructeurs et 594 voitures



fiche technique

Editeur	Sony C.E.
Developpeur	Sony/Polyphony Digital
Genre	Simulation de caisses
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveau de difficulté	3
Difficulté	Elevée
Continue	Oui (sauvegarde)
Nombre de circuits	28
Spécial	Volant, NegCon
Existe sur	Rien d'autre



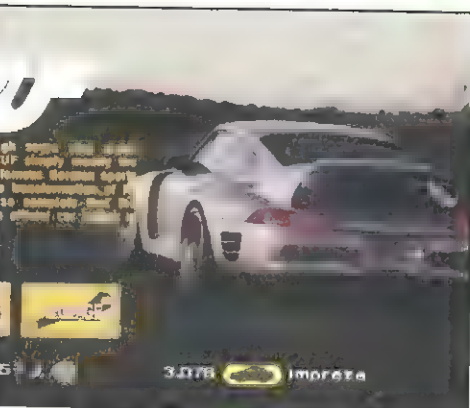
Le mode 2 joueurs n'est disponible qu'en Arcade, et seules deux voitures restent en piste.





► En mode VS, chaque joueur peut importer n'importe quelle caisse de son garage perso.

disponibles ! Whaou, les développeurs de Polyphony Digital nous avait annoncé un truc énorme, et ils ont tenu toutes leurs promesses. Devant l'ampleur du challenge, mon pauvre cœur bourré de cholestérol commence à battre la chamade... Mazette, comment vais-je faire pour claquer le jeu, alors que je n'ai que quelques jours pour le tester ? Ben en me faisant une perfusion au pur Arabica, pardi ! Malheureusement, même avec la meilleure volonté du monde, il s'avère difficile d'exploser le jeu en si peu de temps. Voire impossible. Et pour cause, en partant du principe que vous souhaitez claquer tous les Championnats, tous les permis en or et amasser une petite fortune pour acheter n'importe quelle caisse, vous devrez jouer à GT2 pendant plus de 100 heures, et encore, seulement si vous êtes un sacré bon joueur ! Bref, le challenge proposé par le CD simu. est titanesque, démesuré, limite inhumain... Le joueur lambda risque d'ailleurs de trouver la tâche trop ardue et lâchera peut-être l'affaire en cours de route. Grave erreur ! Car passer à côté d'un tel chef-d'œuvre de simulation de conduite et opter pour la solution de facilité qui consisterait à se focaliser sur le CD arcade, serait un acte inconsidéré. Non content de proposer une pléthore de



► La marque Porsche n'est pas présente dans GT2, par contre le préparateur RUF passé maître dans le bidouillage de 911 et consorts nous propose de piloter ses monstres les plus bestiaux !

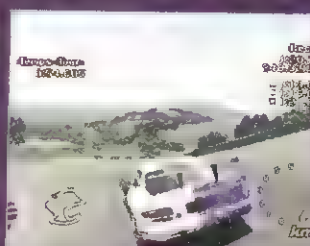
Les circuits

GT2 propose la bagatelle de 48 circuits différents, certains issus de GT1 et d'autres (la majorité) complètement inédits ! Disponibles aussi bien en mode Arcade qu'en mode GT pour les bien entendus, que vous ayez récupéré les 6 permis, ils proposent des tracés variés et des environnements aussi dépaysants que réussis. Situés dans plusieurs pays d'Asie et d'Amérique, ces circuits se déroulent soit en boucle, soit sous forme de spéciales (d'un point A à un point B) en proposant des revêtements en asphalte (courses sur route) pour certains et en terre (rallye) pour d'autres. Mais au-delà de ces spécificités, ce qui

différencie avant tout chacune de ces pistes, c'est la complexité de leurs tracés. En effet, autant les premiers parcours ne présentent pas de réels problèmes, autant la suite se révèle beaucoup plus chaotique. Courbes en dévers sans visibilité, virages à angle droit, épingles, enchaînements en S, pistes super étroites. Autant de pièges bien vicieux qui l'aura parfois négocié avec un certain tact, surtout si vous pilotez une Viper GT3-R gavée par un V10 de 500 chevaux et quelques 1000000 de yens. Au petit détail, il est possible de parcourir tous ces circuits en Reverse, si tant est que vous avez déblocé ce mode. Hé hé,



Grindewald



Laguna Seca Raceway



Pikes Peak Hill Climb



Rome Short Course



Seattle Circuit



Smokey Mountain South



Special Stage Route



Super Speedway



Tahiti Road

CIRCUITS ASPHALTE

Tahiti Road

tracé sur route de 3 347 mètres

Midfield Raceway

tracé sur circuit de 3 550 mètres

High-Speed Ring

tracé sur circuit de 3 700 mètres

Super Speedway

ovale de 2 406 mètres

Seattle Short Course

tracé en ville

Seattle Circuit

tracé en ville de 3 143 mètres

Rome Short Course

tracé en ville de 2 445 mètres

Rome Circuit

tracé en ville de 3 143 mètres

Rome Night

tracé nocturne en ville de 4 271 mètres

Red Rock Valley Speedway

tracé sur circuit de 2 400 mètres

Grindewald

tracé sur circuit de 3 406 mètres

Laguna Seca Raceway

tracé sur circuit de 3 550 mètres

Annex Hill Speedway

tracé sur circuit de 3 584 mètres

Trail Mountain Circuit

tracé sur circuit de 3 979 mètres

Clubman Stage Round 5

tracé nocturne en ville de 2 466 mètres

CIRCUITS DE RALLYE

Grand Valley East Section

tracé sur circuit de 3 025 mètres

Grand Valley Speedway

tracé sur circuit de 4 990 mètres

Special Stage Route 5

tracé nocturne en ville de 3 776 mètres

Autumn Ring

tracé sur circuit de 3 954 mètres

Fast Course

ovale d'entraînement de 3 242 mètres

Deep Forest Raceway

tracé sur circuit de 3 580 mètres

CIRCUITS DE RALLYE

Pikes Peak Hill Climb

circuit en boucle de 3 682 mètres

Smokey Mountain South

circuit en boucle de 3 260 mètres

Smokey Mountain North

circuit en boucle de 3 580 mètres

Green Forest Raceway

circuit en boucle de 3 698 mètres

Tahiti Maze

circuit en boucle de 3 600 mètres

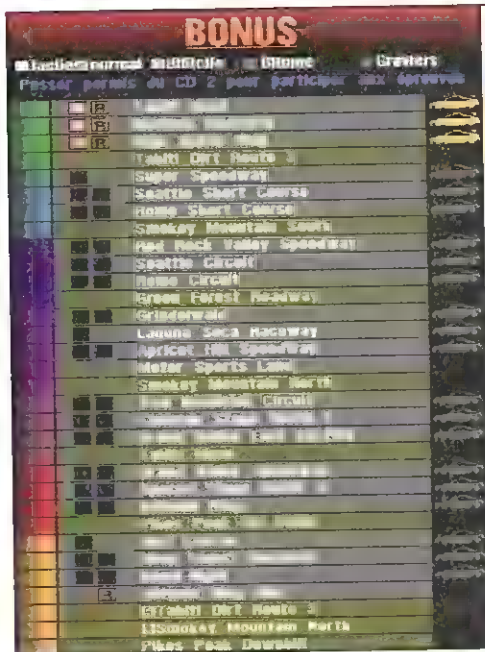
Pikes Peak Hill Climb

spéciale de 4 184 mètres (courses de descente)

Pikes Peak Downhill

spéciale de 4 181 mètres (tout en descente)

Gran Turismo 2



Lorsque vous aurez claqué tous les permis, vous aurez accès à l'intégralité du mode Arcade. Et là, bon courage.

Les épreuves du permis vous apprennent à maîtriser n'importe quel bolide dans les situations les plus extrêmes.



modes de jeu, GT2 se révèle également ultra réussi techniquement. Le moteur 3D, très proche de celui du premier épisode, a gagné en fluidité. Les Replay sont toujours aussi classes. Mais surtout, la conduite n'a pas perdu une once de son intérêt. Bien au contraire ! Pour cette suite, les génies de Polyphony nous ont en effet concocté des modèles physiques en tous points parfaits, des modélisations de carrosseries criantes de vérité et des bruits estomaquants. Une telle débâche de moyens participe énormément au dynamisme des courses. Que ce soit en vue intérieure ou extérieure, on sent

réellement les réactions de la voiture. On parvient avec un peu d'entraînement à juger les bonnes trajectoires, à anticiper les pièges de certains virages et à exploiter à 100 % la mécanique des bolides. Rapidement (enfin, façon de parler...) on apprend à jongler avec les différents réglages techniques, à choisir la bonne caisse en fonction du tracé et du type d'adversaire. Petit à petit, on engrange un petit pécule, suffisamment important pour s'offrir de nouvelles caisses. On achète une Ford, une Toyota, une Aston Martin, une Jaguar, une Porsche RUF... Et puis, petit à petit, sans s'en rendre comp-

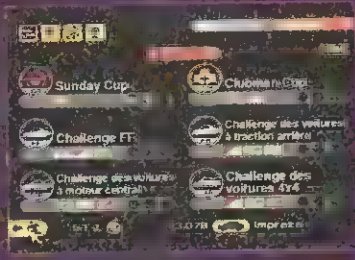
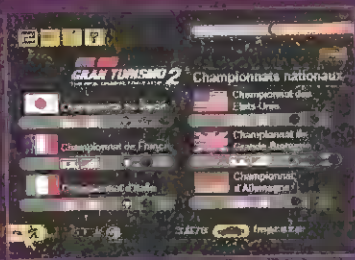
Le mode GT

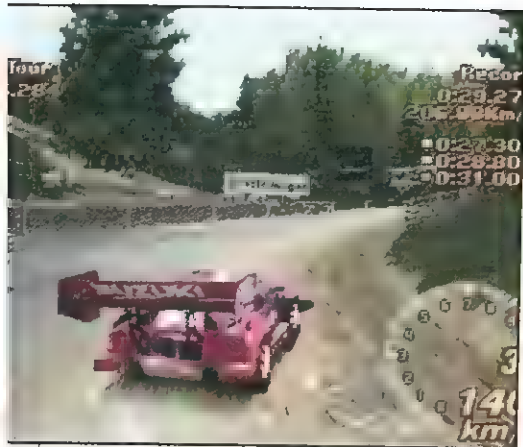
De tous les modes de jeu disponibles dans GT2 (Arcade, VS, Permis, Time Attack), le mode GT (pour Gran Turismo) est sans conteste le plus intéressant, et le plus dur. Par conséquent, convient de l'aborder dans les meilleures conditions possibles, pour avoir une chance d'en venir à bout. Petit conseil donc : avant de vous atteler à la tâche, occupez-vous dans un premier temps de récupérer les 6 permis (en passant les 60 épreuves qui les composent). Après cela, vous aurez accès à toutes les compétitions GT disponibles. Ensuite, il vous faudra claquer les quelques deniers en votre possession (10 000 « Credits », un terme super naze à mon goût) pour acquiescer votre première voiture. Ou plutôt votre première poubelle, pour être plus précis ! Eh oui, les caisses puissantes coûtent une véritable fortune, vous serez obligé de rouler pendant quelques temps avec un aggrégat un peu pourri (il existe un bon paquet en occasion chez les concessionnaires japonais). Bref, une fois équipé d'un truc qui roule à peu près droit, vous pourrez attaquer les toutes premières courses. Commencez par la ligue Gran Turismo et son Championnat du Japon. Là, en catégorie « de 197 chevaux », vous devriez réussir à gagner assez facilement, sauf bien sûr si vous êtes une grosse tanché (dans ce cas, je vous inviterais à reverdire tout de suite votre jeu, et à racheter Lego

Racer...). Petit à petit, votre pécule vous permettra de customiser votre caisse, puis par la suite d'en racheter une autre plus puissante, et ainsi de suite, jusqu'à ce que vous puissiez concourir dans la catégorie des grands, ceux qui possèdent plus de 500 chevaux par exemple. Facile à dire, mais très dur, croyez-moi sur parole, ça s'est beaucoup mieux à faire. Explications : non seulement le niveau global de toutes les courses est mécaniquement élevé, mais en plus vous devez impérativement vous occuper dans votre garage d'un large éventail de véhicules. Mais pourquoi donc ? Très simple : la quasi totalité des compétitions GT pour passer à une autre vous obligent à posséder des modèles de voitures très spécifiques, qu'elles soient imposées (à des 2000cc, à des 4x4, à des 2x4, à des tractions avant, propulsions, 4 roues motrices, moteur central, berlines de luxe, compactes...). Moralité : si vous souhaitez participer à tous ces challenges, vous devez impérativement posséder des dizaines de voitures différentes. Or pour cela, vous devez gagner des sommes follement élevées, et pour être pété de thunes, vous devez concourir dans un nombre incalculable de compétitions. La quadrature du cercle en quelque sorte. Vous expliquez et approfondissez le principe de chaque championnat, serait trop long. C'est pour ça que j'ai vais vous dresser dans les grandes lignes l'architect-

ture globale de ce mode GT. Selon mes calculs, il existe environ 1000 courses GT (11 challenges (ou démons) à plus ou moins 100 fois, 1 à 5 courses annuelles, 28 tracés dans un ou plusieurs niveaux de difficulté). Certains représentent des trucs de 4 000 à 500 000 credits, d'autres carrément une voiture de folie. Selon mes estimations, vous devriez voir le bout de ce mode GT au bout de 10 854 heures de jeu (les gros, bien entendu, plus à 1 ou 2 heures). Dans le détail ça donne donc :

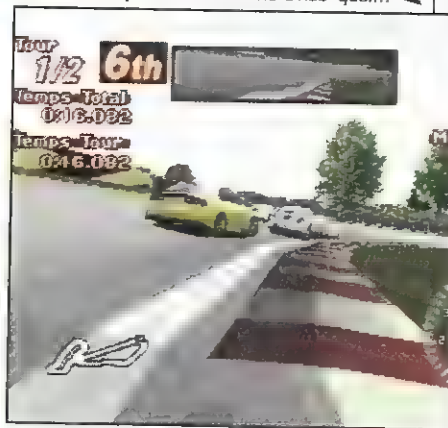
- 35 championnats constructeurs (c'est-à-dire des concurrents qui pilotent des voitures identiques à la votre. Moralité : pour concourir dans toutes ces courses, vous devez posséder dans votre garage chaque modèle concerné)
- 1 championnat de Ligue GT 1 nationale à internationale
- 1 championnat mondial et même un éditeur d'épreuves qui génère aléatoirement un petit championnat adapté à votre voiture
- 20 courses spéciales : voitures à tractions arrière, à propulsion, à 4 roues motrices, sportives, datant des années 80, modèles décapotables, berlines de luxe, etc.
- 9 épreuves tout terrain
- 7 épreuves d'endurance : 200 km, 300 km, 2 heures rien stop (soit 99 tours !!)





→ Cet engin s'appelle une Suzuki Escudo Pikes Peak Version. Avec 981 chevaux au compteur et 800 kg sur la balance, il s'agit d'une des caisses les plus puissantes du jeu !

te, on se prend tellement au jeu que l'on n'en décroche plus. On veut sans cesse avancer plus loin dans la compète, étoffer son garage de nouvelles acquisitions, devenir le plus talentueux des pilotes. Pour finir, un phénomène de dépendance s'empare du joueur. Il veut connaître tous les secrets du jeu, piloter toutes les caisses disponibles. On frôle bientôt la collectionniste aiguë, un peu comme les accros à Pokémon qui ne rêvent que d'une chose : récupérer la bestiole ultime que personne n'avait réussi à obtenir avant eux. Eh bin GT2 c'est pareil, mais avec des engins à quatre roues ! Bref, ce jeu peut déclencher chez les fans de simulations et de belles mécaniques une réaction extrêmement virulente. Une sorte de frénésie de la victoire, qui les scotche devant leur console non-stop pendant des dizaines d'heures. Cependant, n'allez pas croire que tout le monde appréciera GT2 de manière aussi enflammée. Oh que non ! Car ce jeu ne fait aucune concession à l'arcade et



**34 constructeurs,
594 bolides,
28 circuits.
Et là tout est dit !**

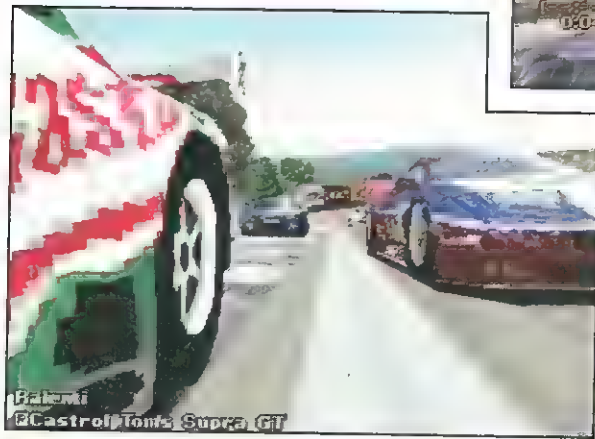
ETAT PARTIE

TERMINÉ

TOTAL DES GAINS	TL03
CORRÈS	258
VICTOIRES	243
PAY VICTOIRES	84.44 %
CLASSEMENT IND.	2.28
VOITURES UTILIS.	1
MEILLEURES PIERES	713.75

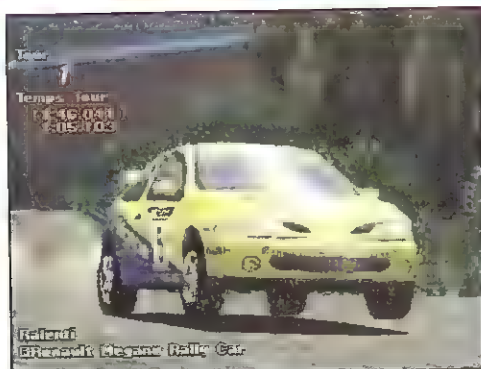
→ Ah, ça vous fait rêver hein un résultat pareil ! Eh ben, croyez-moi, en arriver là n'est pas une mince affaire... Ouarf, j'vous ai bien eu : c'est un photomontage !

La vue intérieure offre de grosses sensations, mais elle ne facilite pas la jouabilité. Comme d'hab' quoi...



→ Menu principal à partir de l'écran principal du CD GT vous avez accès à tous les menus grâce à un système d'icônes assez bien foutu.

Gran Turismo 2



se veut le plus réaliste possible. Elitiste donc, il risque d'énervier les joueurs élevés à la sauce arcade pure. Ceux-là ne lui pardonneront pas son côté trop pointu, trop complexe et trop difficile. Bah, tant pis pour eux... Ils pourront toujours faire mumuse avec le CD Arcade !

Le CD Arcade, donc

Bien oui, vous pensiez pas que j'allais vous lâcher en si bon chemin ! Parlons donc maintenant du second CD, entièrement dévolu au mode Arcade. Loin de la complexité de la partie simu., ce CD



La bande son

Dans un souci de perfection et de réalisme absolus, l'équipe de Polyphony Digital a tout particulièrement soigné la bande son de GT2, notamment en ce qui concerne les bruits des différents moteurs. Pour ce faire, les développeurs se sont rendus en février 99 sur le circuit de Donnington en Angleterre pour enregistrer le rugissement bestial d'une centaine de bolides européens, spécialement rassemblés pour l'occasion. Quelles que soient les autres voitures, elles bénéficient toutes d'un bruitage issu des vrais modèles. Bref, chaque caisse présente dans GT2 possède une sonorité qui lui est propre, aiguë lorsqu'il s'agit d'un pauvre 4 cylindres malmené, guttural lorsqu'il s'agit d'un V10 turbo-compressé ! Autre raffinement exquis, qui prouve une fois de plus le souci de Polyphony de coller au plus près à la réalité, le bruit d'un moteur d'une même voiture changera, si vous lui ajoutez de nouvelles pièces de compétition Halljordan. Parallèlement à cet aspect purement bruitage, on retrouve également dans GT2 des ziks bien speed composées par quelques groupes en vogue sous nos latitudes (The Cardigans, Rabby Slim, Propellerheads, Stereophonics). Cependant, même la plupart des nouvelles se révèlent de bonne qualité, et on se laisse bien vite de les écouter en boucle, et finalement on les zappe. Pas grave, la mélodie des moteurs est tellement agréable, qu'il serait dommage de se passer la tête, et donc !



offre cependant de nombreuses possibilités. Enfin... pour être plus précis deux possibilités : les courses individuelles et le mode Deux Joueurs. En solo, vous pouvez concourir contre 5 adversaires sur les circuits d'asphalte, sur les pistes de rallye ou en contre la montre (pour avoir accès aux 28 circuits, vous devrez auparavant obtenir les 6 licences du mode Simu.). Quand au mode VS, il permet simplement de se taper des bons gros duels contre un pote sur n'importe quel circuit. En fait, le gros avantage du CD Arcade est qu'il vous donne accès d'entrée de jeu à un très large éventail de caisses, que vous pourrez piloter à loisir sans avoir eu à les acheter au préalable. Bref, à l'usage on se rend bien compte que ce second CD est avant tout destiné aux gros fainéants qui n'auront pas le courage de s'atteler au mode simu. Mouais, pourquoi pas... En tout cas, une chose est sûre : l'intérêt de GT2 n'est pas dans ce CD. Tout juste pourrait-on le considérer comme un bonus agréable, dont l'intérêt principal est le mode VS et la possibilité de participer à toutes les courses de rallyes !



GT 2 est un jeu politiquement correct : les caisses ne se déforment pas et ne font jamais de tonneaux. Licence oblige...



En arcade, vous avez le choix entre des réglages « spéciale course », ou « spéciale glisse ». Cette dernière est d'ailleurs franchement injouable !

Caisses de rêve

Dans certains jeux de caisse, on vous annonce fièrement que vous pourrez piloter 500 caisses. Or bien souvent vous vous retrouvez au final confronté à 5 modèles à part entière, subtilement déclinées en 100 couleurs différentes ! En fin de compte, c'est pas de tout bon, ça que ça se passe. Vingt fois non, c'est même plutôt l'inverse. Jugez plutôt : 594 modèles réellement différents sont présents, issus du catalogue de 34 constructeurs internationaux. Ça ça, ça n'est pas 5. Concrètement, les voitures présentées vont de la simple voiture de monsieur tout le monde (comme une VW Lupo, une TQ6 ou une Austin Mini) à la pure voiture de combat (Viper, Corvette, Porsche, RUF...), en passant par les Concept Cars comme on peut en admirer chaque

année au salon de Detroit, jusqu'aux monstres surpuissants destinés à courir en rallye ou encore les Muscle Cars Nord-Américains tout droit sortis d'un épisode de Starsky & Hutch. Question prix, les modèles de base coûtent entre 5 et 7.000 crédits, tandis que le très haut de gamme parvient à plusieurs centaines de milliers de crédits (les plus chères, la Renault Espace F1 et la Suzuki Escudo, coûtant chacune la modeste somme de 2 millions !). Contrairement au premier épisode de GT, les marques nipponnes et surtout européennes sont de coup-ci largement en surabondance par rapport aux constructeurs américains. Cependant, il s'avère qu'au final, il existe plus de modèles nippons que de modèles « occidentaux ».

Pour avoir le privilège de conduire tous ces véhicules, il existe trois techniques. En mode Arcade, un large panel de modèles est accessible d'entrée de jeu et ce, dans toutes les catégories de puissances. Dans les épreuves de permis, vous pourrez également piloter quelques beaux engins (malheureusement les épreuves sont très courtes), surtout lorsque vous arriverez au permis Spécial. Enfin, technique la plus gratifiante, participer au mode GT, engranger un maximum d'argent, et aller acheter vos voitures chez les différents concessionnaires. Là, on note la présence de trois types de véhicules, dont voici quelques exemples :

SÉLECTION DE BASE

Vous retrouverez dans cette catégorie toutes les voitures de série, et autres grosses cylindrées de prestige, tout le tour berlines, sportives, compactes ou tout certain.



LE COIN DES OCCAZ

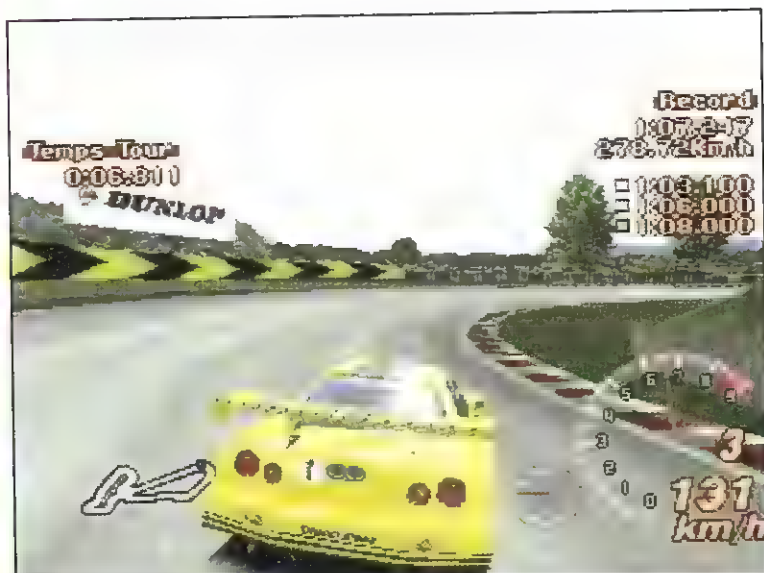
Uniquement disponible chez les concessionnaires nippons, cette catégorie rassemble pêle-mêle une tripotée de caisses d'occasion plus ou moins pourries. De la pousse vieille de 10 ans à la belle Subaru Impreza GT de 1997, vous avez l'embarras du choix et nul doute que vous trouverez votre bonheur dans ce temple de la deuxième main. Dans cette catégorie, vous serez obligé de faire vos emplettes dans cette catégorie lorsque vous débuterez le mode GT, car ici les prix défient toute concurrence !

VOITURES SPÉCIALES

La crème des crèmes, le fin du fin de la compétition : ici, on cause prototypes, Concept Cars, voitures de courses et autres délires de designer fou. Ces engins coûtent très cher, voire dans la démesure (question performance et dans l'agressivité question, que les



Gran Turismo 2



➔ Chaque virage peut être négocié avec une trajectoire idéale, à la limite de la perte d'adhérence.

La simu. ultime ?

Difficile de trouver des défauts à GT2 tant sa conception frôle la perfection. Techniquement le moteur 3D est l'un des plus beaux qu'il nous ait été donné de voir sur PlayStation dans un jeu de caisse, le gameplay est ultra riche et le challenge fabuleux. Cependant, attendu que la perfection n'est pas de ce monde, j'aurai quand même quelques petits reproches à formuler à l'encontre de GT2. Le plus gros concerne à mon avis l'I.A. des adversaires. En effet, même si ces derniers possèdent effectivement des réactions plus naturelles et crédibles que dans GT1, il y a quand même deux-trois petits trucs qui me chiffonnent. Primo, les 5 adversaires auxquels vous êtes confrontés ont une fâcheuse tendance à rester systématiquement groupés. Jamais ils ne se distancent les uns des autres, et lorsqu'ils vous doublent vous avez parfois l'impression qu'une



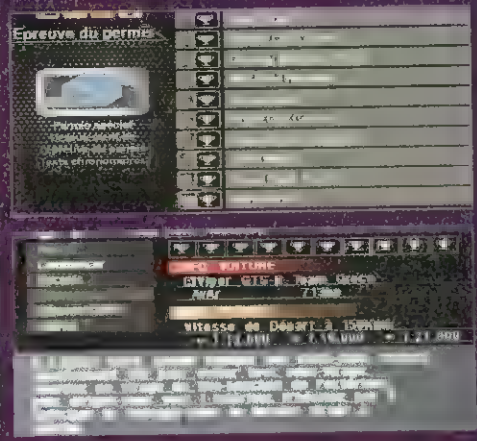
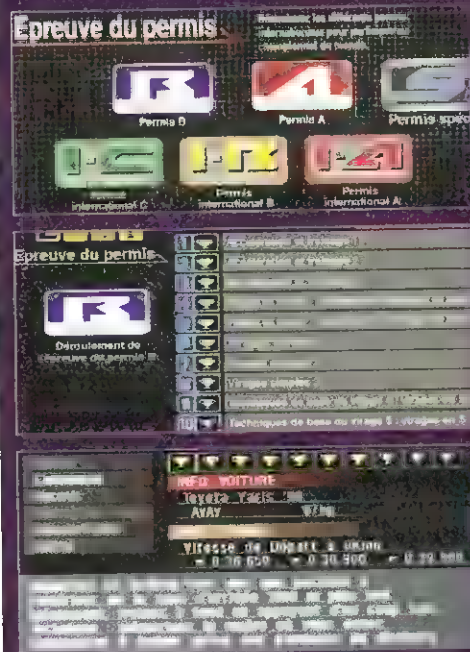
➔ Une Viper qui se cabre à la sortie d'une bosse, ça doit pas arriver tous les jours...

Les permis

À l'instar de Gran Turismo premier du nom, GT2 propose un système de permis permettant de débloquer de nombreux modes de jeu et de récupérer à l'œil de nouvelles caisses pour votre garage. Seulement voilà, le jeu GT1 proposait « seulement » 24 épreuves, GT2 en compte 60, soit la bagatelle de 13 permis différents. Mais bon, rien que ça ! Le déroulement de ces épreuves est, cependant, identique pour chacune d'entre elles : vous devez mener à bien une manœuvre spécifique en un temps imparti : freinage, virages en tout genre, etc. La difficulté va crescendo, et

il s'avère relativement aisé de réussir les premières épreuves, la suite se corse très rapidement. Dernier point commun avec GT1 : le principe des trois coupes (or, argent et bronze) a été conservé. En bronze, la quasi-totalité des épreuves sont largement surmontables, en argent vous risquez de peiner un peu plus et en or, c'est carrément l'horreur. À cet point, que seuls les meilleurs parviendront à toutes les gagner. Et encore... tenez, pour vous donner un exemple du niveau de difficulté : il m'a fallu trois bonnes heures pour remporter les 7 premières épreuves en or, et 2 heures pour récupérer les 53 suivantes en bronze. Vous voyez le genre.

Pour finir, sachez que si vous possédez encore les sauvegardes des permis gagnés dans GT1, vous pourrez les réutiliser dans GT2, ce qui vous évitera de vous cogner une deuxième fois les épreuves réussies par le passé. Mais attention, cela ne signifie pas pour autant que vous pourrez récupérer les caisses chèrement gagnées dans GT1 ! Iss, faut pas rêver.



Les mains dans le cambouis

Comme si la complexité du challenge proposé ne suffisait pas, les développeurs de Polyphony se sont également amusés à nous pondre un système de réglages ultra-pointu pour chacune des voitures présentes. Ainsi, vous pouvez changer absolument tous les organes vitaux de votre bolide préféré, ou encore le customiser comme un gros malade. Dans la pratique, il existe trois techniques pour modifier une voiture :

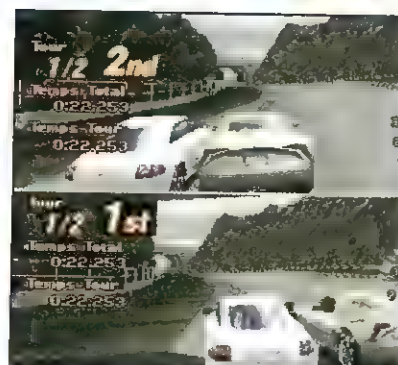
Les préparations moteurs, elles sont disponibles chez chacun des concessionnaires moyennant une somme, plus ou moins rondelette. Une ligne d'échappement sport complète, préparation mécanique (puce,

équilibrage du moteur, modification des orifices, augmentation de la cylindrée...), changement du système de freinage, adjonction d'un gros turbo, remplacement des suspensions, de l'embrayage, de la boîte de vitesses, de l'arbre de transmission, des trains de pneus... Il en passe et des meilleurs. À chaque évolution, votre voiture gagne en puissance, en tenue de route, en accélération, en vitesse de pointe ou en maniabilité. Et si vous effectuez une cure complète, vous pourrez transformer votre chiotte en véritable missile, pour devenir le King of the asphalt.

Les réglages au paddock, avant de prendre le départ pour une course, il est possible de tester les caracté-

ristiques de votre voiture et de les ajuster en fonction des sollicitations de la piste. Si vous n'êtes pas satisfait de ses réactions (sous-virage, manque de reprise...), vous pouvez très bien ajuster au détail près plusieurs organes techniques, tels les amortisseurs, les carrossages, l'étalonnage de la boîte de vitesses ou encore l'embrayage. Et si avec ça vous ne gagnez pas, ben il ne vous reste plus qu'à changer de voiture !

Totalement débile, donc essentiel, changer la peinture de la carrosserie, acheter de superbes jantes qui font trop bien ou laver votre voiture sont des gadgets qui n'auront pas fondus de tuning, un peu maniaques sur les bords.



La grande nouveauté de GT2 : les courses de rallye



Une pauvre Clio Sport V6 24V larguée au milieu d'une meute de très grosses cylindrées. Duel



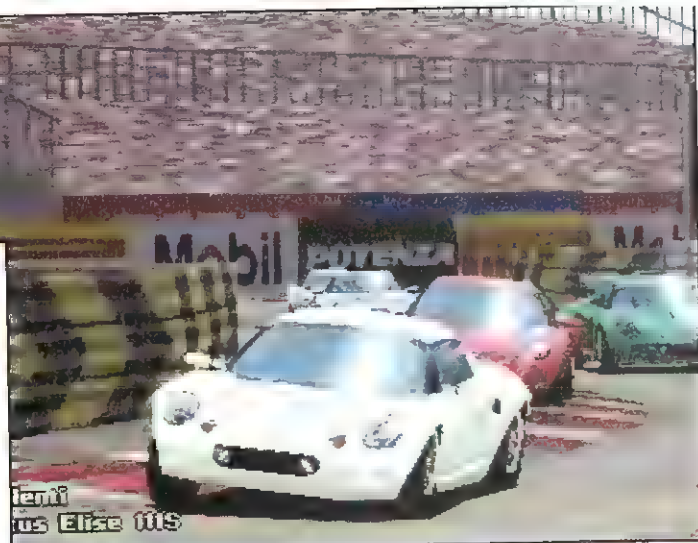
Gran Turismo 2



meute enragée vous fond dessus sans aucune pitié ! Secundo - plus grave - je ne les ai jamais vu partir à la faute ou commettre la moindre erreur de pilotage réellement flagrante. En outre, ils semblent parfois « vissés » à la piste, dans leur trajectoire parfaite, et vous aurez beau leur rentrer dedans de plein fouet, ils n'en dévieront quasiment pas. Euh, c'est ça de la simulation réaliste ? Non, et à mon humble avis l'explication de cette aberration est simple : étant donné que tous les véhicules du jeu possèdent les licences

Les Replay utilisent parfois des angles de caméra assez incroyables !

La présentation des circuits en mode Arcade est assez sympa, avec son plan du tracé et sa petite vidéo.

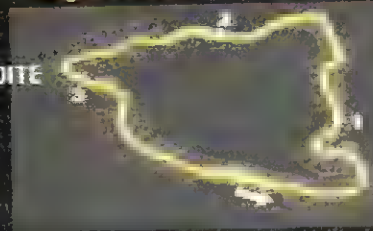


SÉLECTION: COURSE

1. EL. CYCLOPOLD

LONGUEUR TOTALE 3462m

LONGUEUR LIGNE DROITE 479m



1. EL. CYCLOPOLD

Aucune sauvegarde

de vrais modèles de série, Polyphony n'a pas eu la possibilité de malmenier les voitures (pas de déformation de carrosserie, pas de carambolages...). Et pour cause, les 34 constructeurs présents dans le jeu auraient très certainement fait la gueule en voyant leurs voitures exploser dans tous les sens ! Au-delà de ce reproche majeur, on pourrait également critiquer le manque de clarté du mode Arcade (on ne

sait pas précisément quelles courses on a déjà remporté), la relative lourdeur des ziks à haute dose, l'absence de changement des conditions climatiques (pas de pluie, ni de brouillard...) ou encore le manque de richesse du mode Rallye. Mais bon, à côté de ça GT2 est tellement riche, beau, complet et passionnant, qu'il s'impose comme la meilleure simulation de conduite jamais développée sur consoles.



L'intro : un avant-goût de GT 2000

Bon ok, ces photos ne sont pas tout à fait représentatives de l'intro. Non c'est vrai, faut la voir bouger la bougresse avec son montage super speed servi par un morceau des Cardigans. Sublime d'au-

tant plus quelle a eu quelques images, notamment de ce qui pourrait bien être GT 2000 sur PS-2. Pour le plaisir des yeux, only.



MUSTANG GT

Mustang, le « Ponycar »... Il est né dans les États-Unis de 1963, lors commercialisée le 17 avril 1964. Depuis un quart de siècle plus, se vendait encore bien. Le 1968 reprend le design du modèle 1964, avec une d'importantes améliorations, surtout points communs avec le Mach III, le style du coupé et le scapoteau rappelle le modèle des années 60, avec plus de que les Pontiac engluées de la années 60 et du début des 80. Par ailleurs, le châssis Ford-4 beaucoup plus rigide que l'ancien. Malgré une première incursion, le président Alex Trotter

insiste pour que le Mustang conserve la configuration à moteur avant et roues arrière motrices dans le respect de la tradition. En 1968, ce modèle subit son changement le plus important avec l'abandon du célèbre moteur à bloc raccourci V8 Ford à 1600 et cylindres. Il était remplacé par le V8 Mustang de 3.9 litres à simple arbre à came en tête développant 215 ch, 1500 disponibles sur le GT. Le Mustang Cobra SVT.



Chaque constructeur et chaque modèle de caisse est présenté à travers un petit topo très intéressant. En français en plus !



**Des centaines d'heures
seront nécessaires
pour exploser GT2 !**

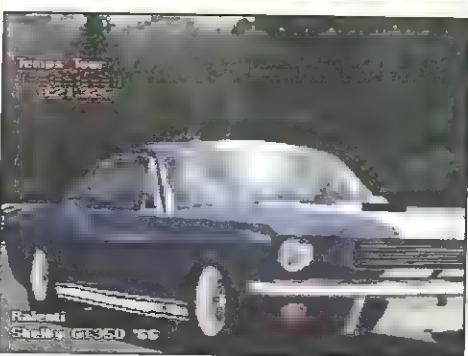


→ L'utilisation du rétro (L1) est vivement recommandée pour assurer ses arrières

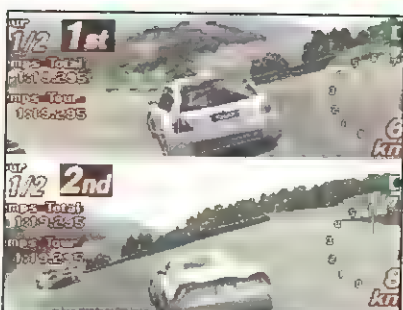


L'avis de Elwood

Une fois de plus, un champion de la course aux grosses cylindrées, Elwood, nous propose une nouvelle fois de nous faire plaisir. Cette fois-ci, c'est avec Gran Turismo 2. Le jeu est très agréable à jouer, et les graphismes sont très bons. Mais, il y a un petit bémol : la conduite est un peu trop simple, et les musiques agaçantes. Une grande nuit dans le canyon de bonheur, des larmes...



→ Y a pas à dire, une Mustang Shelby GT 350 de 1966 c'est la grande classe !



L'avis de Trazom

Une fois de plus, Sony a sorti la grosse artillerie avec GT2. Des voitures à foison, des modes de jeu à la pelle et des sensations toujours au top. Tous les amoureux de sport auto se doivent de craquer pour ce bijou made in Japan, qu'ils aient déjà GT1 ou non, et ce malgré quelques détails graphiques assez bizarres.

Notes

18 Technique

La réalisation technique est en tout point parfaite et les modèles physiques des voitures criants de verté

20 Esthétique

Un travail de titan sur la modélisation des caisses et des environnements somptueux

19 Animation

Aucun ralentissement, quasiment pas de clipping et des replays ultra dynamiques

18 Maniabilité

Un pilotage sans concession. Les caisses les plus puissantes sont très difficiles à maîtriser

17 Sons

Tous les bruits des moteurs sont hallucinants, par contre les musiques saoulent rapidement

20 Durée de vie

Mode Arcade, mode GT, 600 caisses des tonnes de compot'. Bref des mois de jeu en perspective

+ Plus

La simulation de caisses ultime. Une réalisation parfaite et une richesse infinie

- Moins

Le mode GT est parfois décourageant. Met vos nerfs à rude épreuve !

10/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Vu le niveau de qualité atteint par ce deuxième épisode de GT, qu'est-on en droit d'attendre de la future version PlayStation 2, alias GT 2000 ? Ben, je sais pas moi. Hum, voyons. Peut-être la même chose dans le fond, mais en beaucoup plus beau ! Une supposition qui pourrait bien se révéler exacte à en croire la séquence d'intro de GT2 censée présenter quelques extraits « qui bougent » du déjà très attendu GT 2000 (motez les photos dans ce test). Bref, tout ça pour dire que la PS 2 va tuer la queue. Mais vous le saviez déjà.

Le mode deux joueurs ne rame pas trop et les graphismes restent de très bonne qualité.



Eagle One Harrier Attack

Peu de développeurs se sont risqués à concurrencer la série Ace Combat de Namco. Cette fois, ce sont les Ricains qui tentent leur chance et qui transforment l'essai... à la surprise générale !

Très sincèrement, il arrive qu'on ait, à la vue d'une bêta version, de très gros a priori sur un titre. Tenez, par exemple, pour Eagle One, on s'attendait tous plus ou moins à une grosse daube qui ne ferait pas le poids face au dernier Ace Combat de Namco. Sur ce coup-là, Infogrames et Glass Ghost ont pris tout le monde à contre-pied. La première bonne surprise vient tout d'abord de l'habillage de l'intrigue et des missions. Ici, on est très proche de la série des Strike d'Electronic Arts. Eagle One vous plonge d'entrée de jeu dans un contexte géopolitique particulièrement instable à grands renforts de Flash Info façon CNN et de musiques symphoniques. Pour changer, c'est au tour des zétazunis d'être la cible d'un groupe de terroristes particulièrement bien organisé : l'ANM. Après avoir volé un avion furtif en Russie, kidnappé des scientifiques de physique nucléaire, piraté les ordinateurs du Pentagone et paralysé la moitié des lignes de communication du pays au moyen d'une attaque électromagnétique, les troupes de l'ANM ont entamé l'invasion des îles hawaïennes, leur ultime objectif étant bien sûr le continent américain. Pris de court par les événements, le Président des Etats-Unis, heu... enfin le Pentagone, décide d'envoyer le porte-avions USS Armstrong

et son escadron d'Harrier dans l'archipel hawaïen afin d'enrayer le plus rapidement possible un conflit qui pourrait embraser la planète entière. Pas très original, me direz-vous, pas grave, la mise en scène est super efficace (doublage des vidéos dynamique et surtout parfaitement dans le ton).

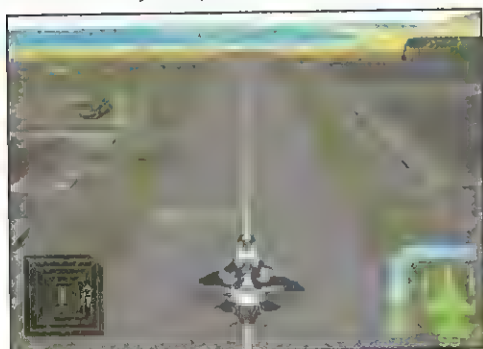
Plus réaliste qu'Ace Combat 3

Mais, le plus étonnant, c'est que le gameplay est à la hauteur de cet habillage hollywoodien. En fait, le pilotage proposé par Eagle One se révèle nettement plus technique et amusant que celui de la série Ace Combat. Il faut savoir que le jeu des Glass Ghost, vous place aux commandes d'un Harrier, un avion à décollage vertical. En fait, cet engin peut se manœuvrer comme un avion de chasse classique pour les dog-fights (c'est le Jet mode) mais a également la capacité de se mettre en vol stationnaire comme un hélicoptère. On basculera en Hover mode pour les attaques de tanks ou de



➤ Le cockpit virtuel vous permet de regarder tout autour de vous. Vous pouvez également l'utiliser en vue externe. Pratique.

convois, pour effectuer des opérations de sauvetages ou plus simplement pour se camoufler derrière les reliefs. Vous devrez donc constamment jongler avec ces deux styles de pilotages et c'est tout ce qui fait l'originalité d'Eagle One. Pas mal, pour un jeu d'arcade, non ? Mais ce n'est pas tout, contrairement au jeu de Namco, pas question de transporter 90 missiles. On est limité à 8 Sidewinders, 8 missiles Air-Sol, une cinquantaine de roquettes et 3 bombes MK82. Non seulement, avec cette touche de réalisme, les dog-fights deviennent tout de suite plus intéressants (il ne s'agit plus de faire du Fire & Forget à 3 km des cibles ; de toute façon les



➤ Le seul jeu du genre à proposer des phases de décollage et d'atterrissage. Un peu de neuf, ça ne fait pas de mal !



➤ Comme un hélico, le Harrier peut se poser dans un mouchoir de poche. Idéal pour les ravitaillements !



fiche technique

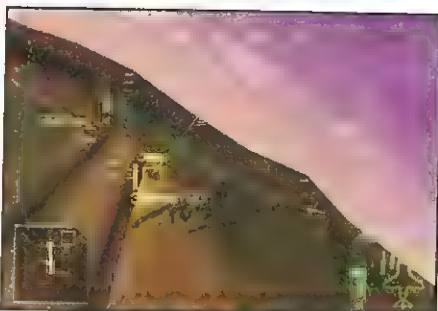
Éditeur	Infogrames
Développeur	Glass Ghost
Genre	Jeu d'avion
Nbre. de joueurs	1 ou 2
Niveau de difficulté	3
Difficulté	Difficile
Continue	Une vingtaine
Nbre de pistes	Sauvegarde
Spécial	Compatible Dual Shock
Existe sur	Rien d'autre

Wingman ou versus ?

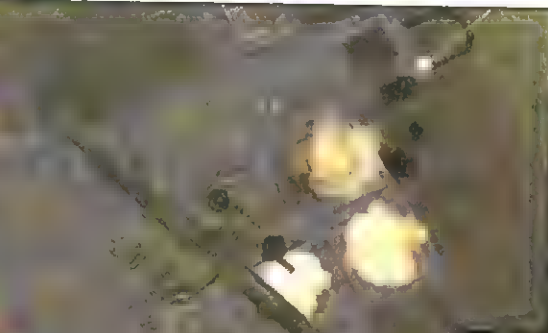
Aussi ennemi, avantage par rapport à Ace Combat 3. Eagle One propose un mode 2 joueurs en écran split. Vous avez la possibilité de jouer en coopération ou bien de vous affronter dans un duel sans merci. En coop, vous aurez accès à 4 missions. Si l'un des joueurs se fait descendre, c'est la game over en versus. Vous pourrez choisir le type d'appareil (Harrier, Huey, F16 ou A-10) et paramétrer l'armement. Bien que les fenêtres de



jeu soient un peu écrasées et malgré une distance d'affichage relativement réduite, ces 2 modes se révèlent plutôt amusants. Quel dommage que Glass Ghost n'ait pas prévu plus de missions en coop. On regrettera également que l'avertisseur de « lock-on » soit si silencieux. Enfin, ça mériterait de voir avec le mode multijoueurs, mais sachez qu'il est possible d'attendre un « retour sur action » à n'importe quel moment de la partie.



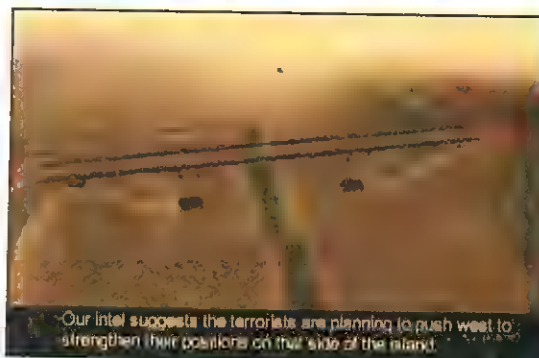
La représentation des villes est plus dans l'esprit des Strike d'Electronic Arts



Au cours de vos campagnes, vous serez amené à piloter quatre types d'appareils.

bandits ne se laissent pas faire) mais en plus les appareils ennemis sont parfois si nombreux, que vous serez contraint de procéder à des ravitaillements, donc d'atterrir et de décoller dans des conditions souvent extrêmes ! Flippe assurée ! Les missions quant à elles sont à l'image de celles de la série des Strike, variées et pleines de rebondissements (en règle générale, une mission comporte deux objectifs « surprises ») : escorte, attaque de convois, destruction de pont, sauvetage, vol d'avions, ravitaillement, élimination de civils contaminés par un virus... Il y a là de quoi satisfaire les plus exigeants. Concernant l'aspect technique du soft, les développeurs ne s'en sont pas trop mal sortis (représentation du terrain et des unités au sol réaliste), malgré une réalisation graphique nettement moins léchée que celle d'Ace Combat 3 et une distance d'affichage un peu inférieure. Encore une fois ne vous fiez pas à l'esthétique du jeu.

Willow



Our intel suggests the terrorists are planning to push west to strengthen their positions on that side of the planet.



Notes

14 Technique

Le moteur de jeu est relativement fluide, mais n'affiche pas très loin. Quelques bugs de texture.

13 Esthétique

Modélisation réaliste des appareils et des décors. On est un cran en dessous d'Ace Combat 3.

15 Animation

C'est fluide, on aurait aimé une impression de vitesse un peu plus convaincante...

17 Maniabilité

Il faut juste s'habituer aux 2 modes de vol, d'où un peu de pratique. Commandes intuitives.

16 Sons

Le bruit des moteurs et les ziks sont réussis mais l'avertisseur d'acquisition de cible vrille les ouïes.

16 Durée de vie

Des missions variées et un niveau de difficulté assez élevé. Il y a du challenge dans l'air !

+ Plus

L'habillage, les missions, le mode 2 joueurs. Le pilotage, la touche de réalisme.

- Moins

Le son strident de l'ordinateur de bord. La difficulté de certaines missions.

7/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Eagle One a été développé par Glass Ghost. Parmi les membres de l'équipe, on trouve un habitué de la simulation de vol sur PC, Neil Soane qui a travaillé durant 7 ans pour Mindscape. Il a produit, entre autres, les fameux Team Apache et Planter.

L'avis de Willow

S'il fallait choisir entre Ace Combat 3 et Eagle One, mon choix irait définitivement sur le titre de Glass Ghost. La trame scénaristique bénéficie d'une excellente mise en scène, le pilotage est fluide et intéressant, les missions sont bien conçues et assez difficiles. Une excellente surprise.

L'avis de RaHaN

Avec notre version européenne tronquée d'Ace Combat 3, Eagle One prend tout de suite le pas côté scénario. Techniquement, il ne l'égale pas, mais il se rattrape à bien d'autres niveaux. Les fans d'arcade préféreront AC3, les autres opteront pour Eagle One. Un regret : un seul appareil à piloter, c'est un peu léger.

Machine
PlayStationGenre
Plate-forme

Toy Story 2



Entre le premier opus sur Super Nintendo/Megadrive et celui-ci sur PlayStation, la 3D fait son apparition. Cela nous donne un chouette jeu de plate-forme qui s'adresse en priorité aux plus jeunes.

Le Ranger de l'espace

Un collectionneur de jouets peu scrupuleux décide de dérober Woody le cow-boy pour le revendre au musée. C'est pourquoi, avec l'aide de ses amis (Hamm, Rex, Monsieur Pomme de Terre), Buzz l'Eclair part à la rescousse de son acolyte, pour lui éviter de finir ses jours sur une étagère poussiéreuse. Cela nous donne ainsi une excuse à deux francs pour nous prêter à un exercice de style périlleux, celui de la plate-forme. Mais ne vous attendez pas à une grande originalité ou à des prouesses conceptuelles puisque Toy Story 2 s'avère assez conventionnel dans son déroulement. Vous n'aurez qu'à obtenir des bonus de Pizza-planètes, en vous soumettant aux exigences de vos interlocuteurs, pour passer au niveau suivant, le tout dans un environnement en 3D temps réel. Du déjà vu, en somme.

Vous incarnez Buzz l'Eclair et pouvez effectuer trois attaques différentes, pour vous débarrasser de vos ennemis les jouets robots. Vous avez également à votre disposition un rayon laser, qui, une fois concentré, libère une salve plus destructrice, un saut puissant et, enfin, vous pourrez effectuer une rotation de votre buste pour les affrontements aux corps à corps. Le snipe étant très à la mode depuis le conflit en ex-Yougoslavie, la touche de la tranche vous offre même une vue subjective dotée d'un réticule de visée pour abattre les gêneurs avec précision et propreté. De plus, vos ailerons arrière vous permettent de planer dans les airs tel l'écureuil-volant (j'adore les comparaisons ridicules) et vous confèrent une mobilité hors du commun. Bref, vous n'êtes pas pour rien l'un des

jouets préférés d'Andy avec vos babioles technologiques ! Cela vous fait toutefois tenir le rôle du fayot de première aux yeux de vos humbles collègues jouets.

Un principe banal mais efficace

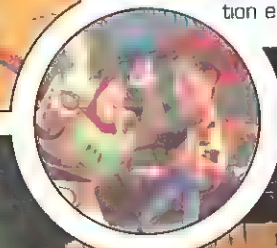
Linéaire dans son principe mais varié dans ses diverses épreuves, on retrouvera, dans ce titre, les lieux-clés du film à travers une quinzaine de niveaux très mouvementés (la maison d'Andy, le voisinage, le chantier, le musée...). Chaque stage recèlera en fait plusieurs gages hétéroclites qui vous vaudront une précieuse Pizza-planète. Vous partirez à la recherche de l'oreille de Monsieur Pomme de Terre ou encore rapporterez cinquante pièces d'or à Hamm le cochon tirelire. Dingiste à souhait, la plupart des énigmes sont basées sur la recherche des moyens secrets pour accéder à un endroit précis. Rien de bien nouveau. Mais aussi surprenant soit-il, le soft demeure entraînant et très amusant par ses défis à relever. Une vieille recette néanmoins qui marche ici à merveille !

Une production sympathique

Le film étant en images de synthèse, le jeu utilise, pour mieux coller au long-métrage, une représentation en 3D qui profite d'un moteur de



➔ Prenez garde à ne pas terminer en rondelles dans le garage !



➔ Même dans le chantier, les robots vous mèneront la vie dure !

fiche technique

Éditeur	Activision
Développeur	Traveller's Tales/Disney Im.
Genre	Plate-forme
Nbre. de joueurs	1
Niveau de difficulté	2
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Nbre de missions	15
Spécial	Utilise la manette analogique
Existe sur	N64 et Dreamcast bientôt

Des séquences vidéo bonus

Lorsque vous terminez toutes les séquences à la fin d'un niveau, vous pouvez décider de passer directement au stage suivant. Vous pouvez aussi regarder gratuitement une séquence vidéo créée par les développeurs. Elle est très motivante pour vous encourager à explorer la scène avec la totalité. Et puis, en plus, vous aurez le plaisir d'admirer à l'exclusivité les premières images de la Story 2 avant de sortir aux grands écrans à la place.



Tuer un boss est l'un des moyens pour se procurer une Pizza-planète !

La vue subjective vous permet de viser avec justesse.

Au sommet de l'arbre du jardin se trouve le boss de fin du second niveau.



De la plate-forme banale mais efficace !



Je vous rassure, les textes de la version finale seront traduits en français

Notes

16 Technique

Tout l'environnement est en 3D complexe. Les animations ne souffrent d'aucun ralentissements

16 Esthétique

Colorés et enfantins, les graphismes de Toy Story 2 sont attrayants sans égaler ceux de Crash Bandicoot.

16 Animation

Tout bouge de façon fluide. Le rendu des mouvements des persos n'a rien d'exceptionnel

14 Manipulabilité

Buzz se laisse manier avec facilité malgré une petite inertie persistante

17 Sons

Les thèmes musicaux demeurent entraînants et bien dans l'esprit de Disney !

14 Durée de vie

Comme la plupart des jeux de plate-forme, vous n'y jouerez qu'une seule fois !

+ Plus

Les enfants seront ravis
Une réalisation sympathique

- Moins

Un univers trop enfantin
Un principe classique

7. Note d'intérêt

Plus loin...

Le monde de Toy Story 2 a été payé plus cher que tout autre jeu vidéo sorti dans les salles américaines pour Thanksgiving. Toy Story 2 se positionne en tête du box office U.S. avec une interprétation de 3 258 entrées en moyenne par week-end. Pour vous faire passer, sachez que sa recette s'est élevée à 10 476 676 dollars menant au week-end du 24 au 26 novembre 93 à la cumule des recettes on en est à 177 545 321 dollars. À la date du 4 janvier 2000, et que que le chiffre va encore grandir !



L'avis de Kendy

Une fois de plus, après la diffusion du film, on se voit obligé de jouer pour pouvoir en profiter pleinement. Quant aux joueurs, ils pourront trouver Toy Story 2 un peu trop conventionnel.

L'avis de Greg

Enfin du film (et des jouets), je suis partagé quant au jeu Toy Story 2. Malgré sa grande liberté de déplacement, il est cependant un peu répétitif. L'univers chatoyant attirera les plus petits, alors que la difficulté les rebute. Un très bon jeu de plate-forme avec quelques gags et surtout l'option snipe toujours aussi jouissive.

Machine
DreamcastGenre
Foot arcade

Virtua Striker 2000



Après l'insipide World Wide Soccer 2000 et le non moins raté UEFA Striker, la Dreamcast se dote d'un troisième nanar footballistique. J'en connais qui vont faire la gueule !

En seulement trois ans, les jeux de foot ont considérablement évolué. Si on pouvait, il y a quelques temps encore, se contenter de frapper simplement dans le ballon et claquer des buts comme dans une partie de baby-foot, aujourd'hui, la tendance est plutôt à la simulation. Les joueurs aspirent à un foot virtuel technique aux possibilités multiples avec des phases de jeu qui se rapprochent toujours un peu plus du déroulement d'un véritable match (cf. ISS Pro Evolution !). Attention, on ne reproche pas à Virtua Striker 2000 d'avoir conservé son feeling arcade, mais la principale erreur de Sega a été de tout miser sur la notoriété de la borne d'arcade (la notoriété des graphismes oserait-on dire, le gameplay ayant toujours divisé les foules) et de s'être contenté d'une adaptation bête et méchante, limite paresseuse. La vérité, ça fait parfois aussi mal qu'un gros coup de poing dans le foie, désolé, mais incontestablement Virtua Striker 2000 a pris un sacré coup de vieux. Quoi de plus normal, finalement, pour un titre sorti dans les salles d'arcade nipponnes il y a maintenant plus de deux ans ?

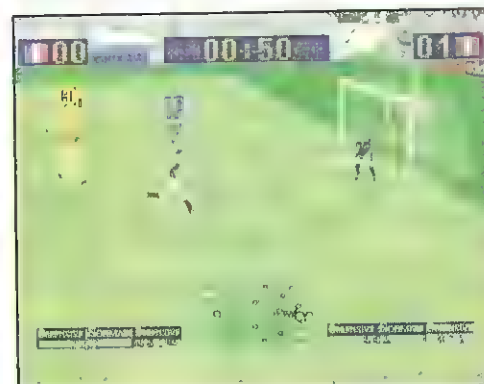
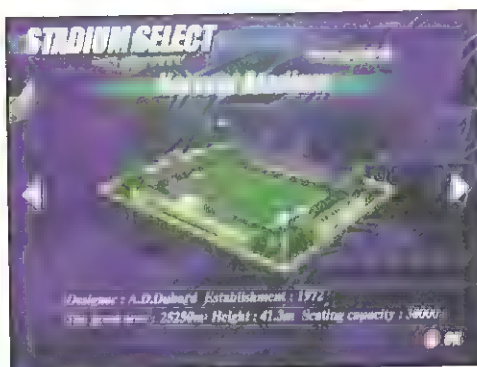
Bien sûr sur le plan esthétique, ce jeu de foot n'a rien perdu de sa superbe, les joueurs sont parfaitement modélisés (on reconnaît leur tronche), les couleurs fusent de partout et la représentation des stades est très réaliste... D'un point de vue strictement graphique donc, cette adaptation est une franche réussite. Le gameplay, lui, n'est malheureusement pas à la hauteur de la troidé. En fait, Virtua Striker souffre d'une jouabilité approximative : les déplacements notamment témoignent d'un manque de souplesse étonnant pour un jeu 100 % arcade, on éprouve de grandes difficultés à dribbler avec précision et les joueurs se placent bizarrement sur le terrain, il arrive d'ailleurs assez souvent qu'ils fuient vos passes ! Les possibilités sont d'autre part extrêmement limitées : un bouton



pour le tir, un pour les passes longues et un dernier pour les passes courtes, basta ! Pas de feintes de corps, ni même de touche d'accélération. Inutile de dire qu'après avoir joué à FIFA ou ISS Pro Evolution, on se sent « un peu » étié. Résultat, on ne joue qu'en contre en abusant du tackle... je vous défie de développer un jeu tactique ou plus simplement de faire circuler le ballon ! Autre problème qui empêche toute finesse de jeu : Virtua Striker 2K ne propose qu'un seul angle de vue ! L'hallu totale ! Trop proche du sol lorsque vous vous trouvez au premier plan et en milieu de terrain, trop éloigné des joueurs en arrière-plan, le focus ne parvient quasiment jamais à donner une vision d'ensemble de l'action dans une zone du terrain.



→ Mmmm... Où sont passés les défenseurs ?



→ Le goal ne sort quasiment jamais ! Une horreur !

fiche technique

Cruteur	Sega
Développeur	Sega
Genre	Foot arcade
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveau de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Nbre d'équipe	32
Spécial	
Existe sur	Arcade

Les plus de la version DC

Par rapport à la version arcade, le jeu est un peu plus riche de quelques modes de jeu. En plus des modes classiques arcade, vous pouvez jouer en mode "tourney" dans lequel vous pouvez jouer en 1 à 3 équipes et en 1 à 3 joueurs. Vous avez également le mode "tourney" en 1 à 3 joueurs. Vous avez également le mode "tourney" en 1 à 3 joueurs. Vous avez également le mode "tourney" en 1 à 3 joueurs.



Le système de ralenti est assez décevant. En général, les angles sont mal choisis. Vous pourrez les sauvegarder sur le VMS.

Crispant. Et puis si, graphiquement, cette adaptation se défend plutôt bien, techniquement, on assiste quand même à des choses scandaleuses compte tenu de la puissance de la bécane : le frame rate (le nombre d'images par seconde) a tendance à chuter violemment dans la surface de réparation et en milieu de terrain, la motion capture manque de variété comparée à celle d'ISS Pro Evolution, quant à l'I.A., on frise la parodie avec des gardiens qui refusent de sortir de leur cage et des défenseurs qui laissent des trous béants dans la surface de réparation ! Après avoir joué à des simulations de la trempe de NFL QB9 ou de NBA 2K, difficile de se contenter de si peu.

Willow



Les commandes sont très simplifiées mais bizarrement, la maniabilité ne suit pas.

L'avis de Willow

En résumé, c'est un jeu de soccer qui est un peu plus riche de quelques modes de jeu. En plus des modes classiques arcade, vous pouvez jouer en mode "tourney" dans lequel vous pouvez jouer en 1 à 3 équipes et en 1 à 3 joueurs. Vous avez également le mode "tourney" en 1 à 3 joueurs. Vous avez également le mode "tourney" en 1 à 3 joueurs.



Inacceptable ! On assiste à de gros ralentissements lorsqu'il y a plus de 4 joueurs à l'écran.

Un gameplay vieillot et une technique défaillante



L'un des rares atouts de ce titre des joueurs parfaitement modélisés

L'avis de RaHaN

En résumé, c'est un jeu de soccer qui est un peu plus riche de quelques modes de jeu. En plus des modes classiques arcade, vous pouvez jouer en mode "tourney" dans lequel vous pouvez jouer en 1 à 3 équipes et en 1 à 3 joueurs. Vous avez également le mode "tourney" en 1 à 3 joueurs. Vous avez également le mode "tourney" en 1 à 3 joueurs.

Notes

12 Technique

De gros ralentissements bien gênants, pas franchement représentatifs de la puissance de la Dreamcast

15 Esthétique

Version 128 bits fidèle à la borne d'arcade. Joueurs détaillés et parfaitement modélisés

11 Animation

Des ralentissements inexcusables et une motion capture assez basique et peu variée. Bof

10 Maniabilité

Des déplacements étonnamment rigides pour un jeu d'arcade. Angle de vue peu pratique.

14 Sons

Une foule suffisamment enthousiaste et des bruitages potables. Peut mieux faire...

12 Durée de vie

Le foot proposé par VS2K n'est guère passionnant et les modes de jeu se limitent au strict nécessaire

+ Plus

Graphiquement fidèle à l'arcade. Beuhhh.

- Moins

Jouabilité très approximative, ralentissements. Une seule vue ! Gameplay très limité

4/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Après avoir joué à VS2K, on se rend compte que le jeu de soccer est un peu plus riche de quelques modes de jeu. En plus des modes classiques arcade, vous pouvez jouer en mode "tourney" dans lequel vous pouvez jouer en 1 à 3 équipes et en 1 à 3 joueurs. Vous avez également le mode "tourney" en 1 à 3 joueurs. Vous avez également le mode "tourney" en 1 à 3 joueurs.

Machine
PlayStationGenre
Shoot Stratégique

Army Men 3D

Les Army Men sont de petits soldats de plastique vert prêts à envahir le monde sous différentes adaptations. Avant Army Men II et Army Men : Air Attack, les Army Men 3D s'apprêtent à vous conquérir.

Les jeux de shoot sont pléthore sur consoles, je ne vous apprends rien, sauf qu'avec les Army Men 3D, on ne tire pas bêtement dans un tas d'aliens non-identifiés, mais dans les soldats beiges de Tan le Redoutable. Vous incarnez Sarge, largué sur un bout de plage, le soldat courage qui devra réussir avec succès 10 missions graduellement difficiles. Petite précision, je suis une fille et en tant que telle je n'ai jamais très bien compris cet engouement que connaît la gente masculine pour tous ces jeux de guerre. Quel plaisir inavouable se dissimule derrière ces pseudos simulations de combats sanglants et barbares ? Petit déjà, cet être bourré de complexes qu'est le garçon, confectionne des armes avec tout ce qui lui passe sous la main, alors que moi je préférerais disputer des courses d'escargots pacifiques avec ma sœur. Ma mère s'est d'ailleurs inquiétée de mon état mental et m'a fait subir une batterie de tests pour découvrir avec un soulagement non-feint que je ne souffrais d'aucune déficience psychomotrice. Je n'ai compris que beaucoup plus tard d'où vient cet esprit belliqueux qui anime les mâles et qui se nomme testostérone, et qui n'est heureusement pas une composante de mon A.D.N. sinon on m'appellerait la femme à barbe. J'ai découvert ce genre brutal de jeu qu'est le « tire dans le tas et court » avec le mythique Doom. Ce fut comme une révélation qui me fit connaître des sensations étranges, comme le plaisir sadique de

➔ Etant constitué à 99,99 % de plastique, vous avez tendance à vous liquéfier sous l'effet d'une explosion.



trucider un ennemi avec un canon à plasma et le désir de découvrir des armes toujours plus puissantes pour être prête à réaliser un véritable carnage. D'ailleurs les Army Men 3D possèdent un arsenal qui ferait pâlir d'envie un terroriste corse.

On tire dans le tas

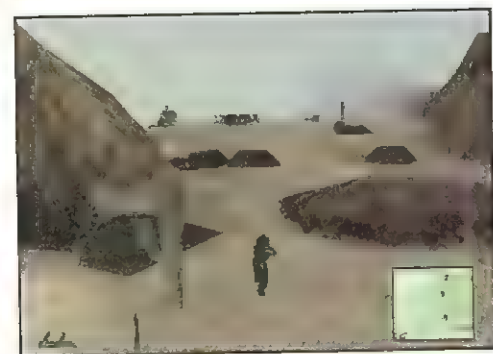
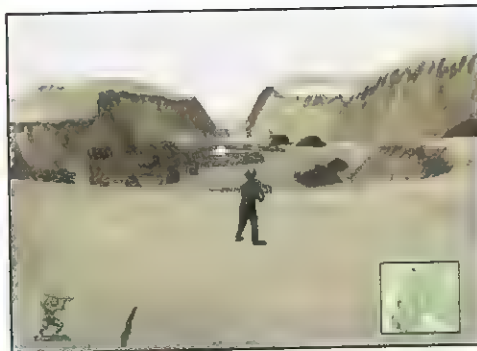
Sarge est assez maniable, mais un peu lent, et le moteur est fluide à souhait. Vous pouvez vous baisser ou rouler sur les côtés, manœuvre très utile pour tirer sur des ennemis embusqués ou sur des snipers. Car le sniper a la gâchette facile et il est très rapide, le traître ! En outre votre capital de vie s'amenuise assez vite, enfin faut dire que je manque un peu de dextérité, heureusement de nombreux kits médicaux jalonnent votre chemin. Comme un parfait petit soldat, vous pourrez piloter une jeep ou conduire un tank, ce qui s'avère bien utile lorsque vous êtes vous-même, petit être de plastique, victime de tirs intempestifs d'un tank adverse. Il est assez drôle de voir son soldat fondre et se ratatiner après avoir subi une explosion. Rappelez-vous vos cours élémentaires de Chimie 2000 : lorsque l'on expose du plastique à une très forte chaleur, il fond. CQFD. C'est vrai que tirer sur quelqu'un et le



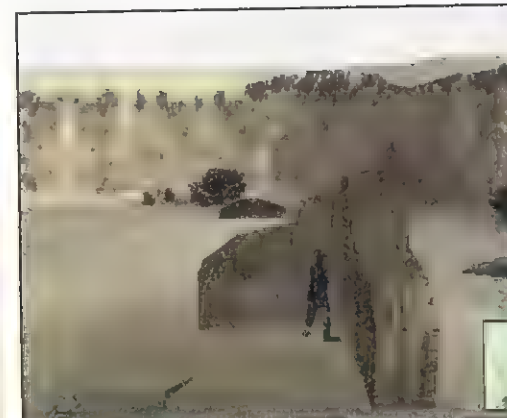
➔ Le chemin à suivre est clairement indiqué, reste à éviter les embuscades.

fiche technique

Editeur	3 DO
Développeur	3DO
Genre	Shoot stratégique
Nombre de joueurs	1
Niveau de difficulté	
Difficulté	Facile
Continues	Sauvegardes
Nombre de missions	10
Spécial	
Existe sur	Rien d'autre



dégommer ou balancer des grenades à tout vent pour admirer les explosions qu'elles produisent est quelque chose de plaisant. Depuis le temps que j'entendais les échos des exploits d'untel ou untel dans Rogue Spear, sous les bravos de l'assemblée concupiscente, j'ai enfin pu m'essayer, certes à un niveau beaucoup plus bas, à ce drôle d'environnement qu'est un jeu de « guerre ». Ainsi Army Men 3D est facile



➔ On distingue assez mal les soldats beiges, que l'on repère grâce à la portée de leur tir.

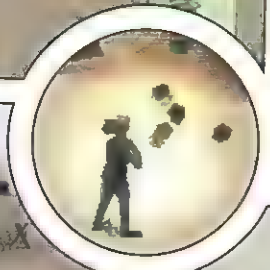
d'approche, notamment pour les filles nulles en tir. Vous pouvez éviter assez aisément les jets de balles même si vous n'êtes pas très rapide. Les nombreux obstacles sont là pour vous permettre de vous planquer et de reprendre votre respiration.

Les stratégies à établir

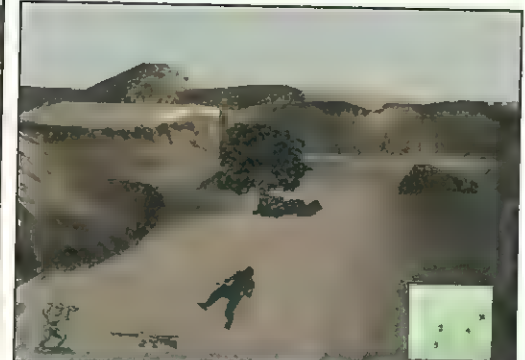
Vos missions sont chacune différente avec une stratégie pré-déterminée. Un briefing vous détaille ce que l'on attend de vous. Vous bénéficiez aussi d'une carte incrustée au bas de l'écran vous indiquant les ennemis et les endroits qu'il vous faut rejoindre. Il est préférable de suivre cette carte sous peine de vite s'embrouiller et de se perdre. Vous bénéficiez de plusieurs armes et explosifs avec un son réaliste et ... mais ça sent aussi le brûlé ! C'est quoi ce délire ? Ah non, en fait en me détournant de mon écran je découvre avec stupeur qu'une console est en train de griller. C'est dingue la fumée qui peut sortir d'une si petite boîte ! Je réclame une minute de silence en mémoire de cette petite console qui n'avait pas demandé à atterrir dans cette rédaction pour subir une utilisation intense. Snif. Enfin, réjouissons-nous plutôt de ces petits moments de bonheur que pourra nous offrir Army Men 3D. N'oubliez pas que l'on a quand même survécu au bug fantôme et à la fin du monde. Si si !

Karine

Libérez vos compatriotes et transportez-les au lieu de sauvetage indiqué sur la carte.



Malheureusement votre tank ne possède pas beaucoup de munitions.



La roulade sur le côté permet de tirer et de rapidement se remettre à l'abri.

Notes

- 15 Technique**
Un bon ensemble avec un moteur rapide. La 3D n'est pas très convaincante sur les persos.
- 14 Esthétique**
Ce n'est pas la folie des couleurs, mais les soldats sont bien modélisés, pas toujours très visibles.
- 16 Animation**
L'action se déroule dans une bonne fluidité, pas de plan saccadé. Un vrai plaisir !
- 14 Maniabilité**
Il faut habilement utiliser les directions pour mouvoir notre perso, et réussir à l'orienter.
- 15 Sons**
Des explosions, des grenades des tirs à propulsion. Que du classique !
- 12 Durée de vie**
Les missions sont assez faciles pour les habitués du genre.
- + Plus**
Une diversité d'armes et de nombreux ennemis à dégommer.
- Moins**
Monotonie des décors. Les missions se déroulent toujours dans le même environnement.
- 6/10 Note d'intérêt**

Plus loin...

Retrouvez vos petits hommes de plastique préférés avec Army Men II et Army Men : Air Attack qui proposent un style un chouia différent. Les soldats de plomb offrant un potentiel de succès, 3DO se prépare à décliner les Army Men à toutes les sauces.

L'avis de Karine

Intéressant de voir comment les développeurs ont essayé de rendre les canons et à faire des explosions pour éviter les jets de balles. Un titre qui se distingue des autres par son style et son gameplay. Un peu de stratégie classique.

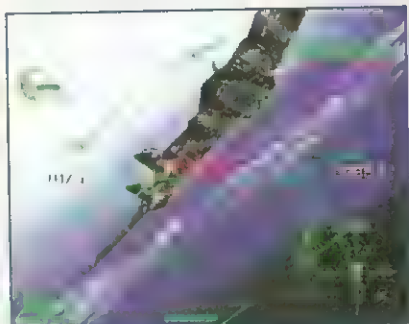
L'avis de Willow

Franchement, si 3DO avait remplacé les soldats en plastique par de vrais combattants, j'aurais sûrement accroché. La palette de mouvements est large, les cartes sont sympas et les missions ne se resument pas à buter tout ce qui bouge. Un jeu d'action sympathique qui a priori plaît aux filles (testé en laboratoire).

Toutes les sorties européennes

Il en faut pour tous les goûts. Sans doute. Comme on dit, « heureux qui auront du goût, quand bien même il s'agira de mauvais goût ». En l'occurrence, voici les titres qui n'auront pas forcément leur place au soleil en ce mois de février dominé par un Gran Turismo 2 ou un Shenmue dans le registre de la technique pure (le japonais en condamnant l'accès). Voici les pages à consulter impérativement avant de se lancer en quête de son jeu de début d'année en magasin. A moins que les boutiques elles-mêmes aient jeté un œil à ces pages afin de parfaire leur choix et ainsi épurer les rayonnages.

Deadly Skies



Grrrrrr ! Sans être un mauvais jeu, Deadly Skies n'est rien d'autre qu'une pâle repompe d'Ace Combat premier du nom (pas de phase d'atterrissage, pas de cockpit virtuel). Hormis une jolie réalisation graphique qui ne tient absolument pas de l'exploit au regard des capacités de la Dreamcast (les explosions et le rendu de l'eau font quand même peine à voir), ce jeu d'avion 100 % arcade n'apporte décidément pas grand-chose au genre. On a déjà vu ça trois fois sur 32 bits, il serait peut-être temps de passer à des choses un peu plus sophistiquées,

non ? Outre ce manque singulier d'innovation, on pourra regretter que les développeurs n'aient pas apporté plus de soin à l'habillage de leur titre. Les briefings sont un modèle d'austérité, il n'y a aucune mise en scène, les ziks sont nazes et le background scénaristique se résume à quelques lignes de texte en début de partie. Bref, tout ça pue à pleines narines le réchauffé et la facilité commerciale. On ne s'est quand même pas payé une Dreamcast pour se taper les mêmes trips que sur 32 bits.

Willow

5

Éditeur : Konami
Macintosh : Dreamcast

Ehrgeiz



Après la sortie du très médiocre Chocobo Racing, Square Europe continue sur sa - mauvaise - lancée en nous gratifiant du non moins médiocre Ehrgeiz. Drôle d'idée, quand on connaît les « non qualités » ludiques de ce jeu de baston signé Dream Factory (un studio japonais entièrement dévoué à la cause Square). Z'auraient mieux fait de sortir Tobal 2 ! M'enfin, allez comprendre... Peut-être que Square considère les joueurs européens comme de simples vaches à



lait, incapables de faire la différence entre un bon et un mauvais jeu. Pourtant, quelques minutes suffisent pour se faire une opinion nette et sans appel sur Ehrgeiz. Pas la peine d'être un génie pour se rendre compte que le principe des rings dans lesquels on peut se déplacer librement est mal exploité, que les coups n'ont rien de bien impressionnant et que l'aspect technique des combats est réduit à sa plus simple expression ! Bref, Ehrgeiz ne vaut pas tripette face aux autres jeux de baston sur Play. Alors ne vous laissez pas piéger par l'alléchante présence de 5 persos issus de FFVII (Cloud, Tiffa, Sephiroth...) et par le mode Quest. Ils ne rattrapent en rien la médiocrité de l'ensemble. En fait, à bien y réfléchir, Ehrgeiz possède un seul avantage : il nous prouve que tout ce qui est estampillé Square ne tient pas forcément du chef-d'œuvre !

Elwood



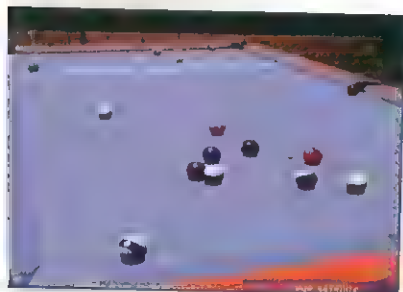
Éditeur : Square
Macintosh : PlayStation

Jimmy White's 2 Cueball



Jimmy White fait un peu peur avec sa tronche d'Antoine Dekaunes sous cortisone. Dans ce titre de billard, vous explorerez les salles de jeux ainsi que leurs loisirs parallèles. Effectivement, outre son principal atout (le snooker ou le pool), vous pourrez vous exercer aux fléchettes (arf !) ou aux dames. En ce qui concerne son principal intérêt, c'est-à-dire le billard, le jeu bénéficie d'une interface assez lourde avec des tas d'indications sous forme d'icônes. Bienheureusement, des indications didactiques vous assistent en temps réel pour vous faciliter la prise en main. Lors de la partie, le mieux est de faire apparaître le menu de la barre de puissance de tir et de maintenir la touche X en déterminant la puissance de l'impact de la queue sur la boule via le bouton R. J'ai mis dix minutes avant de comprendre cela ! Autrement vous pouvez vous prêter à toutes sortes d'effets tels que le masse ou le rétro en déterminant le point de contact sur la blanche. Très décevant dans sa conception (animations hachées, graphismes austères...), le comportement des boules reste encore trop artificiel et pas assez réaliste comme dans Virtual Pool 2 sur N64. En bref, les amoureux du tapis vert risquent d'être fortement déçus. Attendons donc le prochain produit du genre pour une meilleure performance.

Kendy



Éditeur : Virgin Interactive
Machine : Dreamcast

Lego Rock Raiders

Ce qui nous plaisait chez Lego c'était de construire encore et toujours. Construire des maisons, des voitures, des bateaux et bien d'autres choses encore ! Malheureusement l'esprit d'origine s'est manifestement perdu en route. Pas une once de construction à l'horizon dans Lego Rock Raiders. Les Lego et leurs engins motorisés sont tous briques et en os déjà construits. Ben oui, à la place il vous faudra exécuter diverses missions afin de récolter le plus de cristaux possible pour requinquer votre vaisseau en manque d'énergie cosmique. Très folichon, je vous l'accorde. Votre



épique épopée se déroule sur 6 niveaux, dont le dernier n'est accessible qu'après avoir remporté un certain nombre de médailles. N'oublions pas que ce jeu se destine aux ados pré-pubères les plus infantiles et fans de marteau-piqueur. En effet, cet engin barbare et bruyant est l'outil favori du Lego casseur de pierres et chasseur de minerais. D'ailleurs, à part casser des roches pour trouver des véhicules motorisés et des cristaux, il ne se passe pas grand-chose d'excitant au pays des Lego. Dommage ?

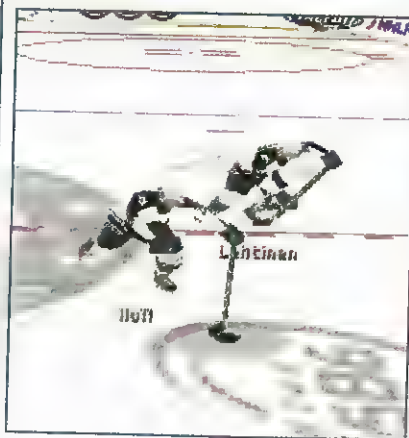
Karine

Éditeur : Lego Media
Machine : PlayStation

NHL Face Off 2000



989 Studios, décidément très prolifique ces derniers temps, a décidé de s'attaquer à l'un des bastions d'EA Sports : la simulation de hockey sur glace. Sans atteindre évidemment le niveau de perfection du fantastique NHL 2000 (les graphismes et la motion capture sont un peu à la traîne), NHL Face Off se défend plutôt bien pour un petit challenger. Le gros atout de ce titre est incontestablement sa prise en main, très proche de celle d'un jeu d'arcade. Le hockey pratiqué se révèle tou-



tefois beaucoup moins technique et riche que dans la simulation d'EA Sports. Les adversaires ne sont pas très agressifs et on parvient à marquer sans trop de difficulté en bourrinant devant les cages du gardien (même en All Star). Du coup on fait assez vite le tour des possibilités du jeu. A côté de ça, NHL Face Off 2000 bénéficie d'une excellente atmosphère de stade avec un public très chaud et tout et tout, les modes de jeu quant à eux ne trahissent pas les canons du genre. Mais n'oublions pas que le NHL d'EA Sports permet lui aussi d'opter pour un feeling arcade. Il suffit pour cela de désactiver les options de simulation. Je crois que les choses sont claires, non ?

Willow

Éditeur : Sony C.E.
Machine : PlayStation

Pro Pinball Fantastic Journey

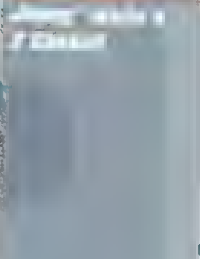
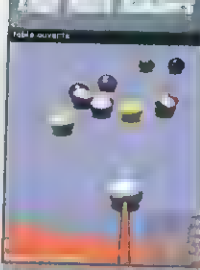


Bon alors là c'est la goutte qui fait déborder le vase ! Après les non moins excellents Timeshock et Worms Pinball, on continue de nous pondre d'énormes simulateurs de flippers ultra réalistes ! Du coup, on se retrouve encore avec un dérivé de ces premières tables avec bien entendu de nouvelles configurations. En gros, Pro Pinball Fantastic Journey fleurit l'arnaque à plein nez en nous proposant le même moteur de calcul des boules et en ne changeant que l'aspect graphique de la table. On a, comme à l'accoutumé, droit à l'image fixe en haute résolution en guise de flipper, et des options d'Extras Balls à décoincer en tapant sur les bonnes zones de la table. Le seul avantage de cette dernière production est qu'elle contient deux jeux (Pro Pinball et The Web) en un. Autrement la disposition des tables ne fait preuve d'aucune originalité, et y jouer revient à se barber prodigieusement comme si vous regardiez le Canal du Savoir sur Paris Première. Si vous êtes masochiste et que vous recherchez une nouvelle humiliation, procurez-vous ce soft, vous tenez le gros lot. Une manière de faire Tilt avec son porte-monnaie !

Kendy



Éditeur : Empire
Machine : PlayStation



Shaolin



Dans ce clone de Tekken, vous affronterez toutes sortes de pandas. Les vrais pandas, les pandas déguisés, les pandas robots, les pandas en survêtements... Comme vous pouvez le remarquer, il y a vraiment de quoi révolter toutes les associations d'animaux en voie de disparition ! Bon sinon pour aller droit à l'essentiel, sachez que le seul point fort de ce jeu de baston repose sur la possibilité de jouer jusqu'à huit simultanément. Et cela tombe plutôt bien puisque vous ne trouverez ici que huit combattants en tout, dont vous aurez au préalable déterminé le style de combat parmi six arts martiaux (drunken, hung gar, tai-chi...). Autrement le système de combat demeure affligeant de pauvreté (trois boutons) et les enchaînements sans imagination. Comme dirait le très fin Elwood, y a vraiment pas de quoi « se taper le cul par terre ! ». Vous trouverez outre le basique mode Versus, une option aventure au scénario lourdingue prétexte à des joutes corporelles, dans laquelle vous ne pourrez choisir qu'entre deux persos ! Quelle radinerie ! Vous voulez de la vraie baston ? Alors allez plutôt voir du côté de Street Fighter Ex 2 ! Et dire que je pensais que T.H.Q. allait enfin se bonifier...

Kendy



Éditeur : T.H.Q.
Machine : PlayStation

Space Debris



Déjà, le nom du jeu fait clairement tiep, mais bon. Ça, à la limite, ce n'est pas bien grave. Ce qui l'est plus, c'est le design nul, aussi bien des vaisseaux que des décors, les couleurs horribles, et donc d'une manière générale le graphisme. Pour un shoot'em up, c'est un peu dommage, parce que niveau intérêt de jeu, si les boss, les ennemis et le vaisseau du héros sont moches, ça ne motive pas des masses pour casser



de l'alien. L'ensemble est vaguement scénarisé, pas très intéressant niveau gameplay (surtout côté système d'armes et d'up-grades), bref, Space Debris est un petit shoot sans grande saveur. On lui préférera sans problème Colony Wars Vengeance, pour ceux qui veulent absolument un titre de tir dans l'espace.

RaHaM

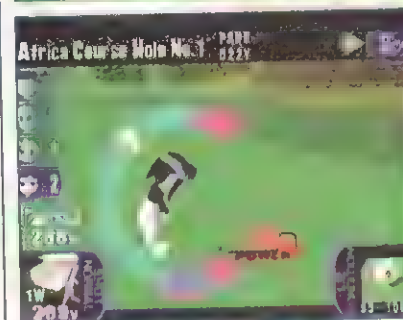


Éditeur : Sony C.E.
Machine : PlayStation

Tee Off



C'est indéniable, techniquement Tee Off ne tire pas franchement parti des capacités de la Dreamcast : pas d'effets de lumière à tomber par terre, les personnages mignons tout plein arborent un look nippon dans l'esprit de celui d'Everybody's Golf (des nains avec des grosses têtes !) et le rendu des paysages est plus proche du cartoon que du photo-réalisme. Mais derrière cette relative simplicité graphique (exempte de défauts, précisons-le) se cache un



vrai jeu de golf complet (5 championnats, un mode entraînement, des tas d'options, pas mal) et surtout hyper accessible. A l'instar du titre mythique de Sony, Tee Off offre, en fait, une jouabilité à deux vitesses. On peut y jouer très simplement en se contentant de swinguer dans la balle sans se prendre le bulbe ou bien alors opter pour un jeu plus technique en choisissant soi-même ses clubs (bois, fer, etc.) et en mettant de l'effet dans ses coups. Autres réjouissances : le vent influe de manière plutôt vraisemblable sur les trajectoires de balle tout comme les reliefs du green d'ailleurs et les feuilles des arbres gêneront vos approches. Un bon p'tit jeu, très agréable, surtout à plusieurs.

Willow



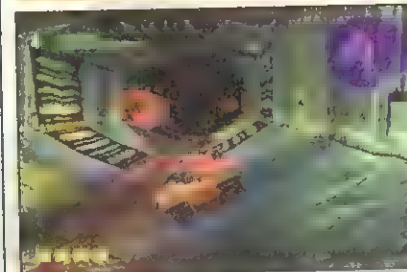
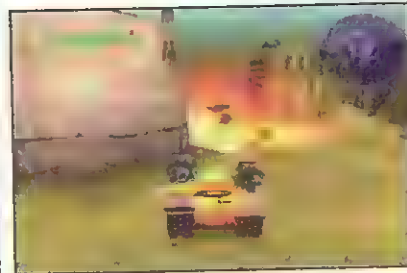
Éditeur : Botton Up
Machine : Dreamcast

Tiny Tanks



En fait, Tiny Tank doit faire partie d'une série de jeux tests avec Space Debris, pour éprouver ma capacité à jouer à tout et n'importe quoi. Tiny Tank, lui, il attaque les nerfs du joueur avec son ambiance sonore. Vous êtes dans la carcasse d'un tank jaune citron, héros de ce jeu à caractère comique, et devez remplir divers objectifs, de niveau en niveau. Le tout dans une cacophonie peu commune, avec, en plus des bruitages d'explosions et de tirs divers, une parlote quasi permanente en fond sonore. C'est censé être des vannes, des remarques, une sorte de radio FM de la guerre, mais difficile d'y prêter attention. C'est dommage, l'effort de localisation a poussé Sony à refaire toutes les voix, fort nombreuses, en français. Mais au final, ce jeu de tir simpliste, de réalisation moyenne, ne vaut pas la peine qu'on y passe ses éternelles. Il est crispant, pas foncièrement drôle, et en rien novateur.

RaHaM



Éditeur : Sony C.E.
Machine : PlayStation

Tiny Tanks

PARIS/ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tel: 01 53 320 320

PARIS/ISSIUE Consoles
6 rue des Fossés Saint Denard
75005 PARIS
Tel: 01 43 29 59 59

JUSSIEU/PC/MAC
17 rue des Ecoles
75005 PARIS
Tel: 01 46 33 08 68

PARIS/ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
Tel: 01 43 25 85 55

PARIS/VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75110 PARIS
Tel: 01 44 05 00 55

VALOIRARD (13)
365 rue de Valoirard
75015 PARIS
Tel: 01 53 688 688

CHELLES (77)
Centre Commercial Chelles 2
téléphone 34 77508 Chelles
Tel: 01 64 26 70 10

ORGEVAL (78)
C. Co d'Art de Vitry Niv 1
Tel: 01 39 08 11 60

VERSAILLES (78)
16 rue de la Foiesse
78000 Versailles
Tel: 01 39 50 51 51

VELIZY (78)
37 avenue de l'Europe
91400 VELIZY VILLACOULAY
Tel: 01 30 700 500

CORREIL (91)
Commercial VILLAGE A6
91813 VILLAGE
Tel: 01 60 86 28 28

ANTONY (92)
5 av de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tel: 01 46 665 666

BOULOGNE (92)
av du Général Leclerc N.10
92100 BOULOGNE
Tel: 01 31 08 08 08

LA DEFENSE (92)
C. Co d'Art de Vitry Niv 2
des Arcades Est Niv 2
Tel: 01 47 73 00 13

SAULNAY (93)
C. Co d'Art de Vitry Niv 1
93606 SAULNAY
Tel: 01 48 57 30 39

PANTIN (93)
avenue Jean Lelievre N. 3
93500 PANTIN
Tel: 01 48 441 321

ST DENIS (93)
C. Co d'Art de Vitry Niv 1
passage des Arcades
93200 ST DENIS
Tel: 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C. Co d'Art de Vitry Niv 1
93900 DRANCY
Tel: 01 43 11 37 36

CHENNEVIERES (94)
C. Co d'Art de Vitry Niv 1
94490 ORMESSON
Tel: 01 45 939 939

CRETEIL (94)
rue d. General Leclerc
94000 CRETEIL
Tel: 01 49 81 93 93

JEANIN BICETRE (94)
av de Fontainebleau Niv 1
Kien n. Bédine (Porte d'Italie)
Tel: 01 43 901 90

ITINAY SOUS BOIS (94)
C. Co d'Art de Vitry Niv 1
120 Fontaine sous Bois
Tel: 01 48 76 6000

BOY PONTAISE (95)
C. Co d'Art de Vitry Niv 1
95000 Cergy
Tel: 01 34 24 98 98

SANNOIS (95)
C. Co d'Art de Vitry Niv 1
95110 SANNOIS
Tel: 01 30 25 04 03

MARSEILLE (13)
C. Co d'Art de Vitry Niv 1
13404 MARSEILLE
Tel: 01 99 80 70

ULVILLE ST CLAIR (14)
C. Co d'Art de Vitry Niv 1
01 99 80 70

TOULOUSE (31)
4 rue Jeanpierre
31000 Toulouse
Tel: 05 61 216 216

REIMS (51)
1 rue de la leyron
51100 REIMS
Tel: 03 26 91 04 04

LILLE (59)
2 rue Esquermoise
59000 Lille
Tel: 03 20 519 559

FLERS (89)
C. Co d'Art de Vitry Niv 1
89400 Flers
Tel: 03 27 98 05 05

OMPIERRE (60)
39 cours Guyonmer
60000 COMPIERRE
Tel: 03 44 20 32 32

LE MANS (72)
C. Co d'Art de Vitry Niv 1
72000 LE MANS
Tel: 02 43 23 4004

LIBREVILLE (73)
C. Co d'Art de Vitry Niv 1
73000 LIBREVILLE
Tel: 04 79 31 20 30

HAVER (76)
A. J. CHAN GRAND CAP
94000 HAVER
Tel: 02 32 85 08 08

ENIS consoles (80)
rue des jacobins
80000 Amiens
Tel: 03 27 98 05 05

AMIENS PC (80)
rue amarc
80000 Amiens
Tel: 03 22 80 05 05

OMIERS (86)
rue Gaston Pulin
86000 OMIERS
Tel: 05 49 50 58 58

LA RESERVA SUR PC

dimanche

Partenaire
SKYROCK
PREMIER SUR LE RAT

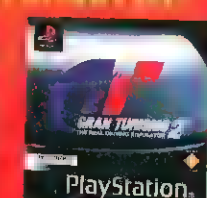
La meilleure façon d'équiper ses consoles !
Du 15/01/2000 au 25/02/2000 :



DES CONSIGES DE PING, DES DEMOS
DES OCCASIONS... ET AU PLUS, SI VOUS TROUVEZ MOINS LINT
NOUS VOUS REMEMBRONS A TOUS LA DIFFERENCE !

LA SELECTION DU MOIS

TOUTES LES JEUX SONT MARQUEES AVEC UN PRIX DE 199F



39F
19F

LES AFFAIRES DU MOIS



39F
19F

Rallonge Manette
pour
Playstation. ou Nintendo 64.

Loupe Naki.
pour
Game Boy Pocket.



79F
49F



199F
99F



49F
29F

Cable Link
pour
Playstation.

Virtua Stick
pour
Playstation & Saturn.

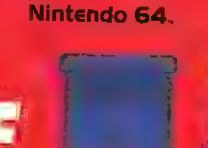
Vibreur
pour
Nintendo 64.



39F
19F



99F
69F



59F
39F

Multistick B en 1
pour
Playstation.

Carte Mémoire 120 Blocs
pour
Playstation.

Carte Mémoire 256K
pour
Nintendo 64.



199F
99F



39F
19F



99F
69F

Cable RGB
pour
Dreamcast.

Adaptateur Secteur
pour
Game Boy Pocket.

Carte Mémoire 1 Mega
pour
Nintendo 64.

Bon de Réduction

25F

Bon de réduction
utilisable en
magasin ou en V.P.C.
hors promotions
hors console
offre non cumulable
COMMANDES V.P.C.
SCORE-GAMES

SCOREGAMES

DÈS VOTRE
PREMIER ACH

Carte de Fidélité
Une carte de fidélité
vous sera délivrée.
N'oubliez pas de
l'apporter lors de
votre prochain
achat ! Une fois
terminée elle vous donne droit
à 400F de remise immédiate sur
vos jeux d'occasion !!!

HOT LINE & V

commandez
vos achats
Par Téléphone
01 46 735 730
Par Mail
36-15 SCOREGAMES
Sur Internet
WWW.SCOREGAMES.COM
un renseignement ?
- les prix ?
- les sorties ?
Par Téléphone
01 46 735 735
Trucs & Astuces : **08 36 685 12 28**

DEMONSTRATI
PERMANENTE
DE NOUVEAUT

Chaque mois
toutes les
nouvelautés
en démonstr
permanente
dans tous les
SCORE-GAME

RACHAT DE VO
ANCIENS JEUX

Revendez, échangez votre
ancien matériel
Consoles, Jeux, Accessoires, Je
Lecteurs et Films LD & DVD.
Et gagnez jusqu'à 30% de supplém
si ce matériel a été acheté che
SCORE-GAMES
(sur présentation du ticket de ca)

DES CENTAINES
D'OCCASIONS

Le plus grand choix de jeux vidéo
en France : + de 200 000 jeux
sur l'ensemble des magasins
Jeux testés, reconditionnés
et garantis 1 AN

SCOREGAMES
SUR LE WEB

Pour tous les Scoregames, le pl
Score-Games du monde est ouv
informez-vous avant les autres
dénichez les meilleures occasio
WWW.SCOREGAMES.COM
C'est l'adresse incontournable p
savoir et tout avoir avec la
boutique en ligne sécl

Toutes les sorties Game Boy Color



Pour ce superbe mois de février, les jeux Game Boy Color se placent sous le signe du sport avec une recrudescence massive des titres estampillés E.A. Sports. Au programme du foot ricain et européen, de la boxe, du kart et de la course de pods ! Comme quoi ça commence à bouger du côté de la GBC !

Mickey's Racing Adventure

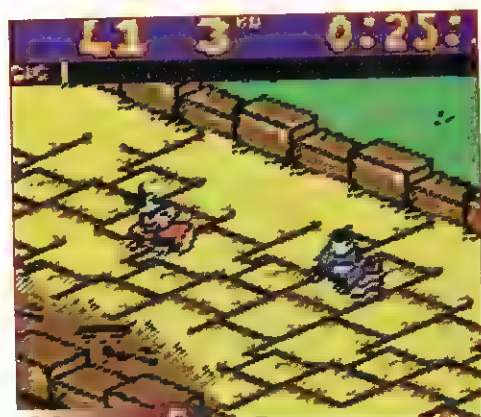
Dans le genre des jeux bizarres je voudrais Mickey's Racing Adventure ! En effet, vous commencerez la partie en déplaçant Mickey qui suit son chien Pluto dans la ville, puis achèterez un billet de transport pour prendre le train. Le jeu bascule ensuite en casse-tête de réflexion dans lequel vous devez déplacer des portions de la carte pour former la trajectoire du pèrle de votre train. Et hop, on revient en mode Aventure et vous dirigez un petit Mickey sur une carte schématique. Et zou, on se retrouve dans une course de karts contre les fils de Pat Hibulaire ! Destabilisant à souhait, le titre de Rare développé par Disney Interactive propose une



réalisation assez inégale allant du bon au médiocre. Si les phases de courses s'avèrent très maniables et amusantes à la manière d'un MicroMachines, les sections aventure quant à elles, restent une énigme digne des pyramides. A quoi servent-elles ? A nous ralentir pour ne pas exploser trop rapidement toutes

les courses du jeu ? Et Mickey, pourquoi fait-il du kart ? Un titre étrange à bien des égards.

Editeur : Rare
Développeur : Disney Interactive
Genre : Aventure/course de kart



Note 5

Madden 2000

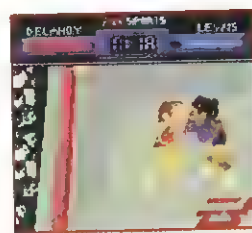


Note 8

KO Kings 2000

Sur PlayStation KO Kings était très technique et possédait une grande étendue de coups vicieux (crochets, directs, feintes...). Sur GBC, la conversion du jeu a gagné en bourrage puisqu'il suffit de matraquer les deux boutons de la console pour se débarrasser de son adversaire. Et puis il y a la représentation en SD (grosse tête, petit corps) des boxeurs qui n'arrange en rien la jouabilité du soft. Effectivement, on a nullement l'impression que les coups portent, ce qui ôte tout dynamisme aux affrontements. Autrement vous pouvez opter pour un combat simple ou le mode carrière, qui vous permet de créer votre poulain et de l'entraîner. Avec ses dix boxeurs de renom (Muhammad Ali, Lennox Lewis, Joe Frazier...), KO Kings 2000 constitue un beau gâchis de licence ! Pas de finesse de combat, pas de chocolat !

Editeur : Electronic Arts
Développeur : Electronic Arts
Genre : Jeu de boxe



Note 4

NHL 2000

Voilà le premier soft de hockey qui se pointe sur la Game Boy Color. Pour ce premier essai, c'est Electronic Arts le roi de la simulation sportive qui va se prêter à l'expérience. On retrouve l'interface détaillée qui fait la griffe de l'éditeur avec ses divers modes de jeu (Quick Start, Exhibition, Nouvelle Saison, Playoffs et Shootout) et ses statistiques à foison (stat de l'équipe, des visiteurs, des receveurs...). En ce qui concerne les parties en elles-mêmes, le soft utilise une vue de haut avec un cadrage excellent de l'action. Cependant, il faut avouer que le défilement du terrain est saccadé et que la taille microscopique des joueurs (et surtout du palet) tire atrocement sur nos nerfs optiques. En effet, le titre nécessite de véritables yeux de lynx pour que l'on ne se perde pas dans le feu de l'action. Autrement NHL 2000 reste très jouable et aisé de prise en main malgré ces défauts. C'est pourquoi, le titre reste un bon petit défolement pour les accros de ce sport, même s'il est probable que

l'on risque de goûter à mieux dans le futur.

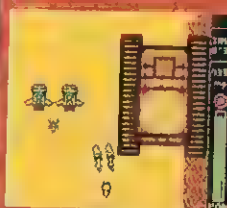
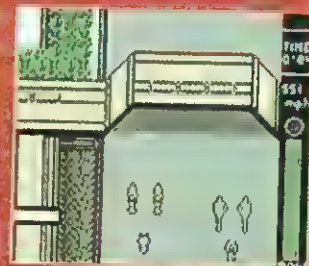


Note 6

Editeur : T.H.Q.
Développeur : T.H.Q.
Genre : Jeu de hockey sur glace

Star Wars Race

H



Note 4

FIFA 2000

J



Note 7

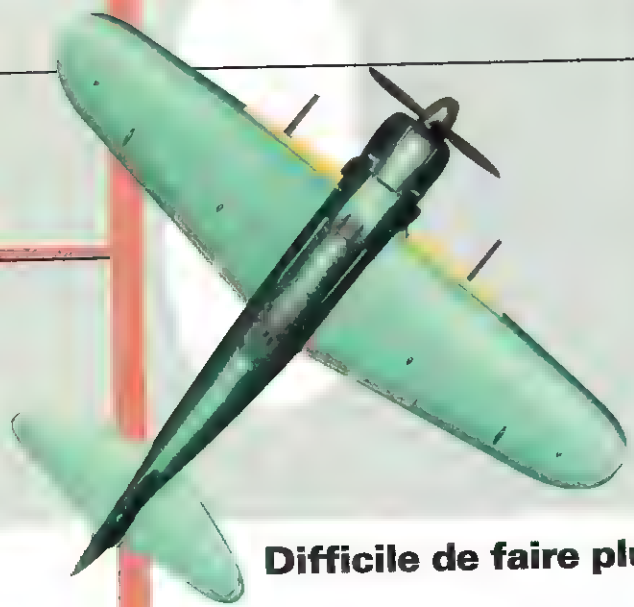
codes **solutions**
Astuces

Toutes les
Nouveautés
& les Jeux Anciens

3615

CHEAT

Arcade



Strickers

1945 Plus

**Difficile de faire plus
bateau qu'un shoot. C'est
pourquoi Psykio
a choisi la facilité et nous
en offre un de plus.
Que voulez-vous,
c'est la vie hein...**

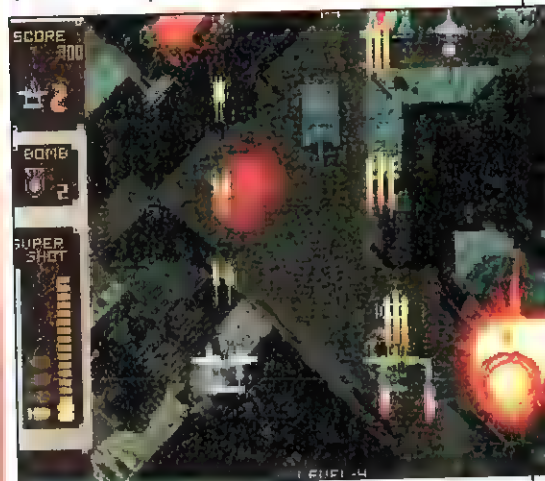


La guerre, c'est terrible mon bon monsieur. Même dans ces cas-là, l'inégalité est de mise. Vous avez des p'tits soldats à pied qui marchent dans la boue et qui se prennent bêtement les pieds dans des barbelés pour finir la goule écrasée dans la boue par les chenilles d'un char de plusieurs centaines de tonnes. Et puis vous avez de fringants pilotes d'avion qui volent très haut dans le ciel et qui peuvent se permettre d'être les superbes vedettes de combats splendides dans les cieux tout en restant propres. Cette fois encore, vous allez incarner l'un de ces magnifiques pilotes intrépides, puisque Strickers 1945 Plus parle de pilotes d'avions qui descendent d'autres avions... en 1945 justement. Ah vraiment, trop forts les mecs du marketing. Ils ont vraiment pensé à tout.

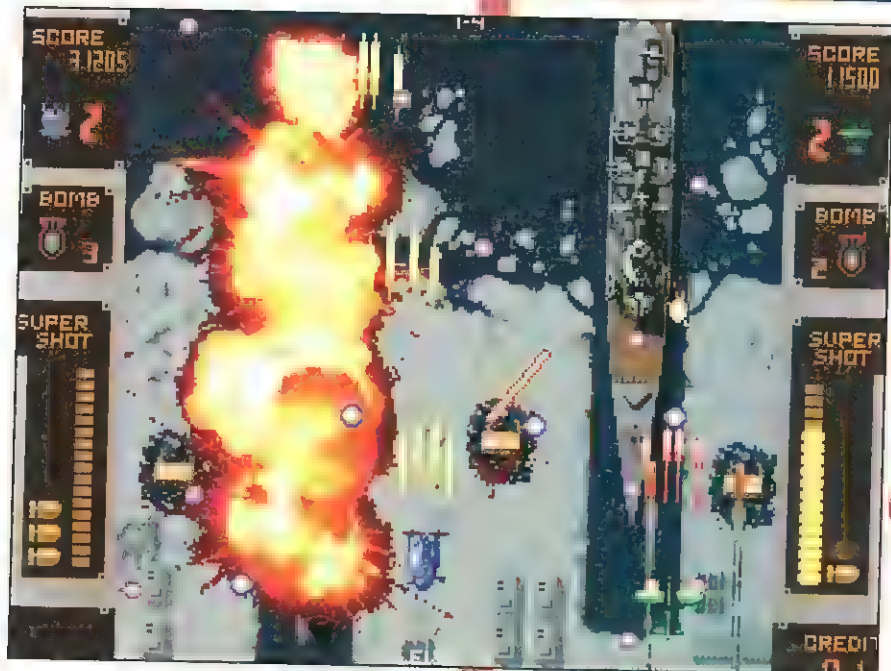
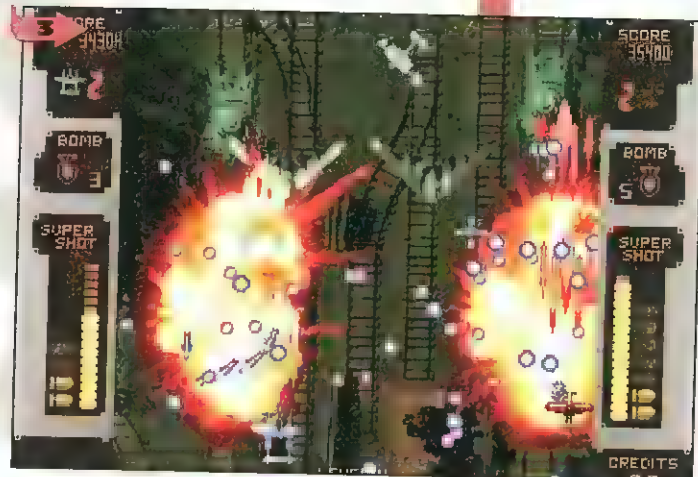
ATTAQUE CONCENTRÉE ET SUPER BOMBES

Comme c'est désormais la coutume, chaque petit avion de ce shoot jouable à deux simultanément pourra balancer un nombre limité de super bombes qui détruiront tout à l'écran. Mais chaque petit avion pourra aussi balancer un super shoot soit, en français, un super tir. Pour parvenir à balancer ce surpuissant pruneau que vous possédez en quantité illimitée, vous allez devoir appuyer pendant un certain temps

Éditeur : Psykio
Sortie Japon : déjà disponible
Sortie Europe : déjà disponible



sur votre bouton de tir, afin de concentrer l'énergie de vos canons. Un peu à la manière de R-Type, en fait, mais en 1945. Alors, oui, c'est un peu anachronique, mais cela permet de sauver le monde libre, on ne va donc pas titiller non plus. Chaque appareil possède ce super pruneau, mais la puissance et le temps de pression diffèrent d'un avion à l'autre, ce qui vous obligera à choisir une carcasse en fonction de votre style de jeu. Les avions disponibles sont les



- 1 Tirer dans le tas n'a jamais été très intellectuel, mais ça défile.
- 2 Ah ben oui, la guerre ça péte partout.
- 3 Quel que soit le jeu, on se trouve toujours face à des ennemis qui balancent les mêmes projectiles, des petits points roses ou oranges. Quel manque d'originalité. À moins qu'ils n'aient tous le même fournisseur.
- 4 Classique boss de fin de niveau, le navire de guerre et ses innombrables tourelles.



suivants : Fiat G56, F5U Flying Pancake, P55 Ascender, P38 Lightning, Spitfire, Zero Fighter Type 52, Focke Wulf Ta152. Bien entendu, chacun de ces avions possède une sub-weapon particulière, qui lui permettra d'une part de se démarquer et d'autre part

de multiplier les plaisirs. Jouable à deux simultanément, ce shoot ultra classique trouvera cependant quelques fans parmi les amateurs du genre qui en sont tout de même bien privés sur nos consoles de salon, ces derniers temps.

Les forteresses volantes



Par RaHaN

Les jeux PC

TELEX

Bêta 5

Le fabuleux mod pour Half-Life, Counter Strike, vient de passer en bêta 5. Plusieurs innovations et améliorations changent la face de cette nouvelle version, qui repousse encore les frontières du plaisir ludique (ouah, c'est beau ce que j'écris).

Nouvelles armes, optimisations de l'interface, nouveaux modèles, optimisation des bruitages, nouvelles maps magnifiques, apparitions de fantômes de joueurs morts qui se baladent en observateurs, bref, chef-d'œuvre, et gratuit en plus.

Jeu pour internet

Le nom de domaine business.com a été vendu quarante-cinq millions de francs à la firme Companies par un homme d'affaires, Marc Ostrofsky. Au rang de domaines qui ne cessent de valoir toujours plus :

America.com, qui atteindra sous peu la barre des soixante-deux millions de francs. Avis aux amateurs : peut-être y a-t-il encore du blé à se faire ?

Sorti d'Imperium Galactica 2, c'est pas encore trop la fête sur PC ces temps-ci. Supreme

Snowboarding en profite donc pour imposer sa vision du surf, de bien belle manière,

tandis que Hidden and Dangerous hérite d'un add-on assez sympathique.

Les jeux PC du mois

IMPERIUM GALACTICA 2 Space opera et stratégie

ÉDITEUR : GT INTERACTIVE GENRE : STRATÉGIE SPATIALE PRIX APPROXIMATIF : 350 F

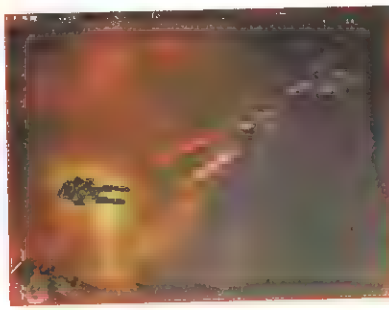
Attention jeu cérébral ! Imperium Galactica 2, développé par des habitués du genre (Digital Reality), est un petit bijou comme on en voit un peu trop rarement. Le principe est vieux comme le monde du jeu vidéo : gérer, guerroyer, coloniser, le tout pour devenir l'empereur incontestable et incontesté de la galaxie. Imperium Galactica 2 est un titre riche, bourré de petites idées et de détails d'intérêt. Le mode campagne reste de loin le plus intéressant, puisqu'il permet d'évoluer des heures et des heures avec le jeu, et ainsi de se livrer à de l'exploration, de la micro-



gestion, de la guerre, de la recherche scientifique, de l'espionnage, de la diplomatie, du commerce, bref, tout un tas d'activités. Les trois ressources primordiales du jeu, la population, l'argent et l'énergie sont particulièrement liées, et leur gestion se révèle vite difficile. Chaque élément, chaque statistique influe sur les autres, et plus vous prenez de l'ampleur, plus il sera difficile de maintenir un certain équilibre. Imperium Galactica 2 est en outre

Plus de 10 millions de copies vendues dans le monde

plutôt bien réalisé, autant au niveau des bâtiments que des unités (vous les designerez vous-même), que du moteur, permettant zooms et rotations un peu partout. Seul reproche : une interface un peu lourde, surtout celle de la recherche scientifique, qui rend les choses un peu crispantes au début. On s'y fait, et les trois races jouables en solo (huit en multi) offrent un but différent. Les amateurs y trouveront le genre de jeu fourbe qui vous retient de longues heures sans qu'on s'en aperçoive !



Les développeurs ont travaillé très dur pour créer un jeu plus tactique

SUPREME SNOWBOARDING

Du free ride en haute rés'

EDITEUR : INFOGRAMES GENRE : GLISSE PRIX APPROXIMATIF : 350 F

Supreme Snowboarding, c'est un concentré de vacances pour gamers. Je m'explique, si vraiment je n'ai pas le temps d'aller à la neige cette année, je me taperai une semaine de ride virtuel, avec un titre pareil... Les pistes sont larges, réussies, et variées (quoique trop peu nombreuses) et il est même possible de franchir des barrières d'un saut bien placé pour faire un peu de hors-piste dans la poudreuse, et repérer le « spot » de la piste où vous allez sortir le « trix » de la mort qui tue. L'interface est agréable, vous laissant le choix de la météo, du mode (courses, Big Air et Half-Pipe), et du rider (6 en tout) et de sa planche (toutes officielles), et surtout le système permettant d'effectuer les figures est à la fois original et performant, tout en laissant une place à la progression. Avec un pad (tout de même chaudement recom-



mandé), vous donnez au moyen des boutons et des directions, la figure que vous allez effectuer, et hop, vous lâchez le tout et admirez le résultat en l'air. Les débutants ne sortiront pas des trix invraisemblables dès le



En bas à gauche, vous pouvez voir les mouvements qui ont été enclenchés pour réaliser ce backflip method.



début, et les joueurs confirmés pourront tenter les plus prestigieux, style 1080 et frontflips alliés à différents grabs, sans toutefois éviter sapins et crevasses. Un excellent titre, techniquement très réussi : on s'y croirait !

H&D : FIGHT FOR FREEDOM

Un add-on sympathique

EDITEUR : TAKE TWO INTERACTIVE
GENRE : SIMULATION DE COMMANDO PRIX APPROXIMATIF : 149 F ENVIRON

Sans être extraordinaire, cet add-on de 9 missions réparties en 3 campagnes apportera un peu de sang neuf aux amateurs de Hidden and Dangerous. Certes, il ne corrige aucun des bugs qui persistent à survivre même à un patchage up-to-date sauvage, mais certaines missions (notamment le début de la première campagne, et la troisième), sont vraiment réussies. Pour le reste, Fight for Freedom reste dans le ton du jeu de base. La difficulté suit globalement le niveau de celle de H&D, et véritablement en réseau, le jeu reste fort séduisant. Pas de quoi fouetter un



chat, donc, mais comme il n'y a pas grand-chose d'autre ce mois-ci, et que j'ai quand même une rubrique à boucler, moi, fallait bien que j'en parle. Jean et Kendy se sont jetés dessus, et même s'ils n'en ont pas gardé d'impérissables souvenirs, ils se sont bien amusés, compte tenu de son prix. Avis aux amateurs !



TELEX

Plus français
que nous

Le gouvernement de la province canadienne du Québec francophone le vous le rappelle a demandé à Nintendo et Sony de proposer des versions francisées de leurs jeux. Rappelons qu'ils sont au format NTSC, comme les Ricains, alors que nous sommes en PAL. Donc voilà qui représente un travail important et tout nouveau pour les éditeurs...

T'a pas de rutilière

Le Mod Matrix pour Half-Life progresse régulièrement. S'il n'est pas encore dispo pour le moment, une bêta à 45 % est passée dire coucou à la rédaction. La transcription des décors et des costumes du film est très réussie, de même que quelques détails agréables comme les textures changeantes qui rendent compte de la dégradation des décors. Reste à attendre l'arrivée des pouvoirs (marcher sur les murs, sauter tel un Jedi, etc.). Pour suivre le développement :

<http://www.himatrix.com>



Les Astuces

par Kendy

La super blague pourrie du mois

Comment s'appelait le père de Mobutu ?

Réponse : Mobu One !

Suppccccccccc

RAINBOW SIX



Machine : Nintendo 64
Version : U.S.

SÉLECTION DES NIVEAUX

Entrez le code suivant, dans le menu des passwords, pour la difficulté en Recrue :

Entrez le code suivant, dans le menu des passwords, pour la difficulté en Vétéran :

FZJFTMR2G8RQ

VIGILANTE 2 SECOND OFFENSE



Machine : PlayStation
Version :

FAIRE APPARAÎTRE L'OPTION DES PASSWORDS

Allez dans le menu des Options, puis sélectionnez Game Status. Ensuite allez sur une des lignes des cadres, puis faites L1 + R1.

TIRS RAPIDES

Entrez le code suivant, dans le menu des mots de passe :



JEU SOLO EN MODE ARCADE

Entrez le code suivant, dans le menu des mots de passe :



PAS DE GRAVITÉ

Entrez le code suivant, dans le menu des mots de passe :



SUPER MISSILES

Entrez le code suivant, dans le menu des mots de passe :



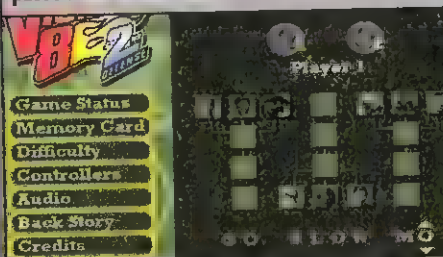
ATAQUER TROIS ENNEMIS EN MÊME TEMPS

Entrez le code suivant, dans le menu des mots de passe :



MODE LENT

Entrez le code suivant, dans le menu des mots de passe :



VOITURES LOURDES

Entrez le code suivant, dans le menu des mots de passe :



LES CODES DES NIVEAUX EN RECRUE

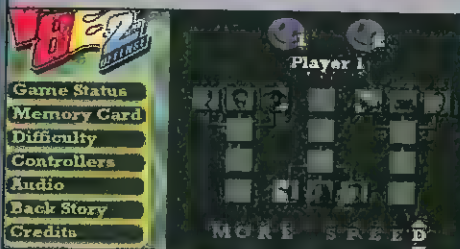
- Niveau 2 : 12D1S2Q22MQQ
- Niveau 3 : 8JD8C3Q22WQQ
- Niveau 4 : 8ZDBSMQZZIQQ
- Niveau 5 : CJTCCQ02FQSQ
- Niveau 6 : K2TR65Q2F4SQ
- Niveau 7 : T2TT68QGF1WQ
- Niveau 8 : VRS1QGGGGS
- Niveau 9 : VRS7Q4G4S4
- Niveau 10 : VIVVLAQGGWSQ
- Niveau 11 : VZVVXMQ26ISQ
- Niveau 12 : VZFTMQ2G8RQ

LES CODES DES NIVEAUX EN VÉTÉRAN

- Niveau 2 : 1ZL1S2RF2MQQ
- Niveau 3 : 8JJB3R725QQ
- Niveau 4 : 8ZJBSMR728RQ
- Niveau 5 : CZBC5SRFFMRQ
- Niveau 6 : DJRDCYRIF5RQ
- Niveau 7 : 1ZBDS8R2F8RQ
- Niveau 8 : MJB201R2G2RQ
- Niveau 9 : 2ZB2T2R2GMOQ
- Niveau 10 : FJITD3R2G5RQ
- Niveau 11 : FJITD3R2G5RQ

VOITURES PLUS RAPIDES

Entrez le code suivant, dans le menu des mots de passe :



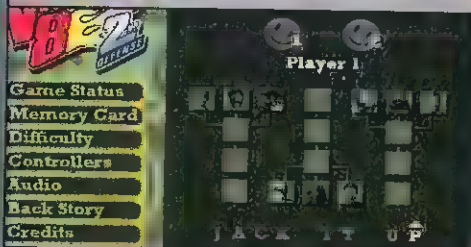
DÉMARRER UNE PARTIE RAPIDE

Entrez le code suivant, dans le menu des mots de passe :



SUSPENSION EXAGÉRÉE

Entrez le code suivant, dans le menu des mots de passe :



TOMB RAIDER 4 : LA RÉVÉLATION FINALE

Machine : PlayStation
Version : Européenne

POUR PLACER LARA PLUS FACILEMENT AU NORD

Cherchez une surface à escalader située au Nord, puis appuyez vite sur Select pour que l'aiguille de la boussole soit transparente.

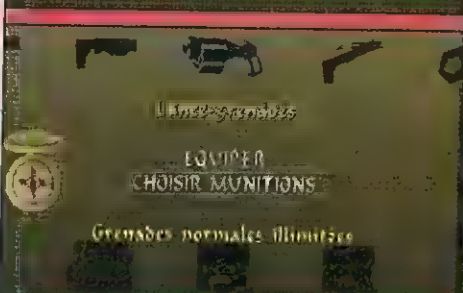
S'AUTER LES NIVEAUX

Placez Lara parfaitement au Nord par rapport à la boussole (jusqu'à ce que les aiguilles soient transparentes), puis allez dans l'écran de l'inventaire. Mettez votre curseur sur Charger et maintenez enfoncés les boutons L1 + L2 + R1 + R2 + △, puis faites ○. Il suffira de sortir du menu de l'inventaire pour avancer dans un niveau supérieur.



TOUTES LES ARMES

Placez Lara parfaitement au Nord par rapport à la boussole (jusqu'à ce que les aiguilles soient transparentes), puis allez dans l'écran de l'inventaire. Sélectionnez le petit kit médical et maintenez enfoncés les boutons L1 + L2 + R1 + R2 + △, puis faites ○.



ITEMS INFINIS

Placez Lara parfaitement au Nord par rapport à la boussole (jusqu'à ce que les aiguilles soient transparentes), puis allez dans l'écran de l'inventaire. Sélectionnez le gros kit médical et maintenez enfoncés les boutons L1 + L2 + R1 + R2 + △, puis faites ○.

Grande trousse de secours illimitée

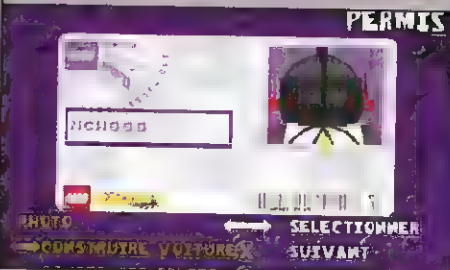


LEGO RACERS

Machine : PlayStation
Version : Européenne

PAS DE CHÂSSIS NI DE BRIQUES

Créez un nouveau pilote, puis entrez le nom suivant :



MODE TURBO

Créez un nouveau pilote, puis entrez le nom suivant :



Les Astuces par Kendy

TOMORROW NEVER DIES



Machine : PlayStation
Version : Europe

TOUTES LES ARMES

Pendant le jeu, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes : **Triangle, Square, Circle, X**. Pour confirmer que l'astuce fonctionne, la Pause se désactivera toute seule. Attention, seules les armes disponibles dans la mission seront débloquées.



Faites les manipulations sur cet écran !

MISSION

Sur le menu principal, faites **Triangle, Square, Circle, X**. Un son vous indiquera que l'as-



Effectuez les bidouilles sur le menu principal !

tuce fonctionne.

FERMER LA MISSION

Pendant le jeu, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes : **Triangle, Square, Circle, X**. La mission sera alors automatiquement



MISSION REMPLIE

validée.

50 KITS MÉDICAUX

Pendant le jeu, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes : **Triangle, Square, Circle, X**. Pour confirmer que l'astuce fonctionne, la Pause se désactivera toute seule.

COURIR PLUS VITE

Pendant le jeu, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes : **Triangle, Square, Circle, X**. Pour annuler cette astuce, refaites la manipulation une seconde fois.

SANTÉ MAXIMUM

Pendant le jeu, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes : **Select, Square, Circle, X**.

SANTÉ MINIMUM

Pendant le jeu, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes : **Triangle, Square, Circle, X**.

MODE VOL

Pendant le jeu, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes : **Triangle, Square, Circle, X**.



MODE ÉTHÉRE

Pendant le jeu, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes : **Triangle, Square, Circle, X**. Cette astuce vous rend invincible lors des parties du jeu où il n'y a pas de kits médicaux (stage de la voiture ou du ski).

FREEZER LE JEU

Pendant le jeu, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes : **Triangle, Square, Circle, X**. Ce code bloque toutes les animations des protagonistes et vous permet de vous rendre sans problème jusqu'à la fin du jeu.

ENLEVER TOUS LES OBJETS

Pendant le jeu, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes : **Triangle, Square, Circle, X**.



ENLEVER LES TEXTURES

Pendant le jeu, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes : **Triangle, Square, Circle, X**.



VOIR LES SEQUENCES VIDEO

Sur l'écran principal, faites **Triangle, Square, Circle, X**. Un son vous indiquera que l'astuce fonctionne. Allez ensuite dans le menu des options et sélectionnez Mov pour voir les vidéos.



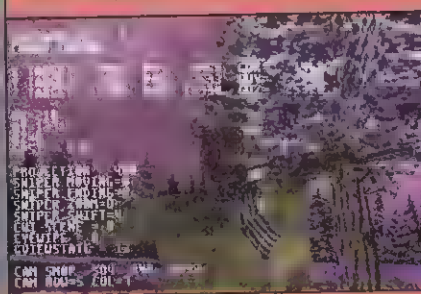
AFFICHAGE DU DEBUG MODE

Pendant le jeu, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes : **Triangle, Square, Circle, X**. Pour annuler ce code, faites **Triangle, Square, Circle, X**.



CONTROLLER LA CAMERA

Pendant le jeu, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes : **Triangle, Square, Circle, X**. Faites R1 pour zoomer, L1 pour dézoomer, L2 pour déplacer la vue vers la gauche, R2 vers la droite, **Triangle** pour monter, et **X** pour descendre. Pour annuler cette astuce, effectuez une seconde fois la même manipulation.



STACK

GAMES

ACHAT - VENTE - ECHANGE

WWW.STACK-GAMES.COM

SUPER PROMOS !

POUR TOUT ACHAT DU JEU
POKEMON SUR GAME BOY COLOR
NOUS VOUS OFFRONS
UN PORTE CLEFS PIKACHU !!!

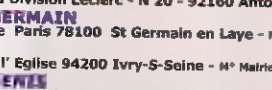
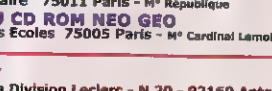
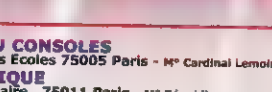
LE PACK : MANETTE DUALSHOCK
MEMORY CARD, CABLE RGB ET
CABLE LINK PLAYSTATION
POUR SEULEMENT
169 FR\$!!!



CONSOLE LIVRÉE AVEC
UN PAD, UN MODEM
ET UN CD DEMO

1590 FR\$

DREAMCAST



LE SPÉCIALISTE DU JEU VIDÉO !



POUR LES JEUX
NEO GEO POCKET, SATURN,
GAME BOY COLOR...
CONTACTEZ NOUS !

PLAYSTATION
DUALSHOCK

POUR LE JEU
UN SEUL NUMERO
01 44 55 07

EU CONSOLES
des Ecoles 75005 Paris - M° Cardinal Lemoine
PLIQUE
75011 Paris - M° République
EU CD ROM NEO GEO
des Ecoles 75005 Paris - M° Cardinal Lemoine
NY
la Division Leclerc - N 20 - 92160 Antony - RER B
GERMAIN
de Paris 78100 St Germain en Laye - M° RER St Germain en Laye
DENIS
de l'Eglise 94200 Ivry-S-Seine - M° Mairie d'Ivry
COMMERCIAL
de l'Aqueduc 93200 Saint Denis
NEUILLY
92110 Clichy Sur Seine - M° Mairie de Clichy
SEINE
de la Libération 77350 Le Mée sur Seine
NT SUR MARNE
Lieutenant Ohresser 94130 Nogent sur Marne

01 46 33 07 83

01 43 55 46 00

01 43 25 61 24

01 46 740 300

01 30 61 74 60

01 46 58 72 73

01 48 20 1999

01 47 56 08 64

01 64 37 77 95

01 48 75 68 51

MONTPARNASSE

4 Rue Campagne-Première 75014 Paris

GARE DU NORD CONSOLES - M° Poissonnière

23 Rue d'Abbeville 75009 Paris

GARE DU NORD PC - M° Poissonnière

17 Rue d'Abbeville 75009 Paris

RIVOLI

32 Rue de Rivoli 75004 Paris - M° St Paul / Hotel de Ville

LA DEFENSE

71 Avenue du Pr Wilson 92800 Puteaux - RER La Défense

RAMBOUILLET

2/6 rue chasles 78120 Rambouillet

PROVINS

14/16 rue Victor Arnoul 77160 Provins

SAINT-MAUR

15 rue Baratte Cholet 94100 Saint-Maur

VERSAILLES

C C Les Manèges 78000 Versailles - RER C Versailles RG - Ouvert 7j/7

CLAMART

Rue Pietonne 92140 Clamart - Ouvert 7j/7

01 43 35 32 10

01 44 63 02 49

01 48 78 58 00

01 42 74 43 22

01 49 06 96 08

01 30 88 69 76

01 60 67 68 21

01 55 96 23 32

01 39 53 30 30

01 40 95 00 86

REVENDEURS,

FUTURS REVENDEURS, REJOIGNEZ-NOUS

Vous voulez concrétiser un projet d'ouverture
ou vous possédez déjà un mag

Vous voulez bénéficier :

- d'un **IMPORTANT BUDGET PUBLICITAIRE** (depuis plus de 6
- d'une **CENTRALE D'ACHATS PERFORMANTE**
- d'une **NOTORIÉTÉ NATIONALE** sans droit d'ent
- et faire partie d'une chaîne de magasins dynamique

NOUS Recherchons des **PARTENAIRES**
Pour plus d'informations, contactez

RAPHAËL : 01 44 07 04 61

IS RAYON MANGA
des Halles 44000 Nantes
JACQUES ROUSSEAU
44000 Nantes
IX
du Gnl Lambert 29270 Carhaix
CH
de Spichenen 57600 Forbach
NIQUE
amartine 97200 Fort de France
IN
l'Espagne 64100 Bayonne
ALS
Commercial Esne Manda 68000 Besen

02 40 48 53 12

02 40 48 13 14

02 98 93 74 64

03 87 87 13 91

05 96 73 60 08

05 59 46 13 37

03 44 11 48 10

CANNES

64 Boulevard Carnot 06400 Cannes

NICE

21 Boulevard Raimbaldi 06000 Nice

REIMS

29 Rue Chanzy 51100 Reims

BORDEAUX

163 Rue Sainte Catherine 33000 Bordeaux

RENNES

25 Rue Maréchal Joffre 35000 Rennes

SAINT-MAXIMIN

5 place Martin Bidaire 83470 Saint-Maximin

CHOLET RAYON MANGA

04 93 380 900

04 93 13 00 10

03 26 47 77 78

05 56 79 00 51

02 99 67 53 10

04 94 59 34 91

02 41 46 36 88

NETZ

80 en Fournirue 57000 Metz

NETZ

58 Passage Serpenoise 57000 Metz

PAU

25 Rue Gachet - Palais des Pyrénées 64000 Pau

SENE

47 Grande Rue 89100 Sens

ABBEVILLE

9 rue Jean Jaurès 80100 Abbeville

LYON

4 Rue de Brest 69002 Lyon

FRILLIS

MAIRIEAU

03 87 37

03 87 36

05 59 83

03 86 64

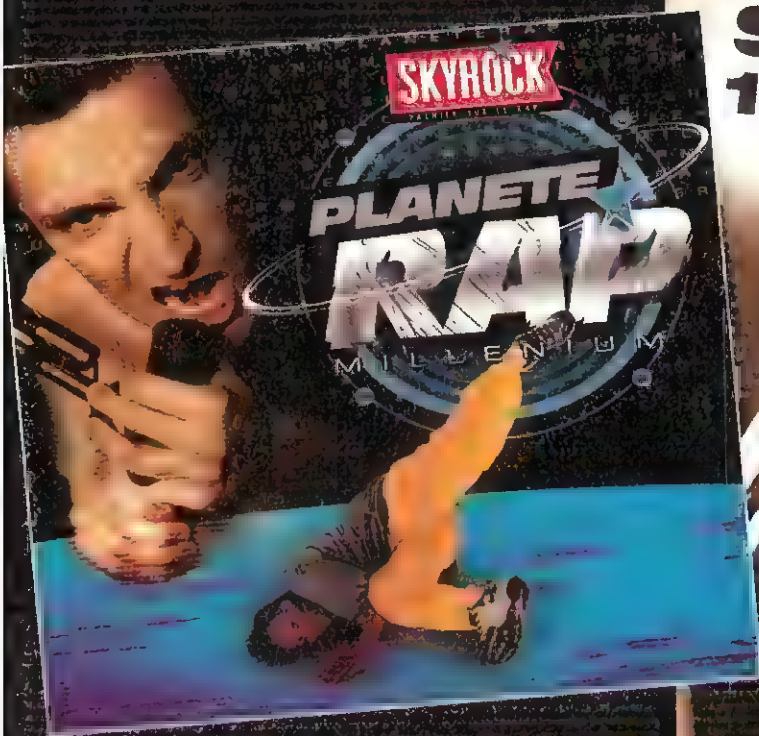
03 22 19

04 72 56

La compile de l'émission rap de référence

20h > 21h du lundi au vendredi sur SKYROCK

**SORTIE LE
1er FEVRIER**



ZOXEA LA RUÉE VERS LE RORO
3ÈME OEIL HYMNE À LA RACAILLE
BISSO NA BISSO BISSO NA BISSO
1ÈRE CLASSE ON FAIT LES CHOSES
FREEMAN BLADI
FONKY FAMILY SI JE LES AVAIS ÉCOUTÉ
BEVERLEY KNIGHT SISTA SISTA
FAF LARAGE FAUT SAVOIR ANTICIPER
BOSS COMME CHAQUE ÉTÉ
BIG RED RESPECT OR DIE
MAFIA TRECE ARRÊTE ÇA
LA BRIGADE OPÉRATION COUP DE POING
IV MY PEOPLE IV MY PEOPLE
PIT BACCARDI ON LACHERA PAS L'AFFAIRE
ARSENIK AFFAIRE DE FAMILLE
DJAMATIK LES MURS DE BABYLONE
LADY LAISTEE ET SI
113 HOLD UP
GANG SHOW LAPIN SOIRÉE CHIRÉE
+ 1 BOMBE INÉDITE
HAMED DAYE L'AN D1000



PLANETE RAP MILLENIUM

20 bombes mixées par DJ SPANK (B.O.S.S.)

sous réserve des autorisations judiciaires

EPIC



SKYROCK

ENLEVER LES INDICATIONS DE L'ÉCRAN

Pendant le jeu, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes : **Select, Select**

●●●<>> Select



KNOCKOUT KINGS 2000



Machine : PlayStation
Version : Européenne

SHAMCKO LE CLOWN

Dans le menu des carrières, entrez le nom suivant pour votre boxeur :



READY 2

RUMBLE BOXING



Machine : PlayStation
Version : Européenne

CLASSE CHAMP

Choisissez le mode Championship, puis entrez le nom suivant : **CHAMP**
Vous aurez tous les boxeurs dont Damien Black.



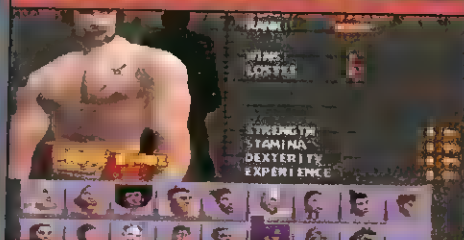
CLASSE GOLD

Choisissez le mode Championship, puis entrez le nom suivant : **GOLD**
Nat Daddy sera déblocué.



CLASSE SILVER

Choisissez le mode Championship, puis entrez le nom suivant : **SILVER**
Bruce Blade sera décoincé.



CLASSE BRONZE

Choisissez le mode Championship, puis entrez le nom suivant : **BRONZE**
Kemo Claw sera disponible.



SE REMETTRE UN PEU D'ÉNERGIE

Tapotez plusieurs fois sur les boutons
○●●● après un K.O.

Liste des magasins Scoregames

<p>Amsterdam RIS 0 320 320</p> <p>Fossez Saint Bernard RIS 0 29 39 59</p> <p>Écoles RIS 0 33 68 68</p> <p>rd St Michel RIS 0 25 85 55</p> <p>Victor Hugo RIS 0 95 00 55</p> <p>Vaugirard RIS 0 68 68 68</p>	<p>CHELLES (77) Centre Commercial Chelles 2 Nationale 34 - 77308 Chelles Tél : 01 64 26 70 10</p> <p>ORGEVAL (78) C. Cical Art de Vivre Niv.1 Tél : 01 39 08 11 60</p> <p>VERSAILLES (78) 16 rue de la Paroisse 78000 Versailles Tél : 01 39 50 51 51</p> <p>VELIZY (78) 37, avenue de l'Europe 78140 VELIZY VILLACOUBLAY Tél : 01 30 700 500</p> <p>CORBEIL (91) C. Commercial VILLAGE A6 91813 VILLAGE Tél : 01 60 86 28 28</p> <p>ANTONY (92) 25 av. de la Division Leclerc N20 92160 Antony Tél : 01 46 665 666</p>	<p>BOULOGNE (92) 60 av. du Général Leclerc N.10 92100 BOULOGNE Tél : 01 41 31 08 08</p> <p>LA DEFENSE (92) C.Cical Les Quatre Temps Rue des Arcades Est - Niv. 2 Tél : 01 47 73 00 13</p> <p>AULNAY (93) C. Cical Parinar - Niv. 1 93606 Aulnay sous Bois Tél : 01 48 67 39 39</p> <p>PANTIN (93) 63 avenue Jean Lolive - N. 3 93500 Pantin Tél : 01 48 441 321</p> <p>ST DENIS (93) C. Cical St Denis Basilique 6 passage des Arbalétriers 93200 St Denis Tél : 01 42 43 01 01</p> <p>DRANCY (93) C. Cical DRANCY AVENIR 220, rue de Stalingrad - N.186 93700 DRANCY Tél : 01 43 11 37 36</p>	<p>CHENNEVIERES (94) C. Cical PINCE-VENT N. 4 94490 ORMESSON Tél : 01 45 939 939</p> <p>CRETEIL (94) 5 rue du Général Leclerc 94000 Créteil (Entre rue piepierre, Créteil Village) Tél : 01 49 81 93 93</p> <p>KREMLIN BICETRE (94) 30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7 94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie) Tél : 01 43 901 901</p> <p>FONTENAY SOUS BOIS (94) C. Cical Val de Fontenay 94120 Fontenay sous Bois Tél : 01 48 76 6000</p> <p>CERGY PONTOISE (95) C. Cical Cergy 3 Fontaines 95000 Cergy Tél : 01 34 24 98 98</p> <p>SANNOIS (95) C. Cical Continent 95110 SANNOIS Tél : 01 30 25 04 03</p>	<p>MARSEILLE (13) C. Cical Grand Littoral 13464 MARSEILLE Tél : 04 91 09 80 20</p> <p>TOULOUSE (31) 14 rue Tamponnières 31000 Toulouse Tél : 05 61 216 216</p> <p>REIMS (51) 44, rue de Talleyrand 51100 REIMS Tél : 03 26 91 04 04</p> <p>LILLE (59) 52 Rue Esquermoise 59000 LILLE Tél : 03 20 319 359</p> <p>COMPIEGNE (60) 37, 39 cours Guynemer 60200 Compiègne Tél : 03 44 20 52 52</p> <p>LE MANS (72) 44, 48 av. du Général De Gaulle 72000 LE MANS Tél : 02 43 23 4004</p>	<p>ALBERTVILLE (73) C.Cical Géant Casino Z.A. du Chiriac 73200 ALBERTVILLE Tél : 04 79 31 20 30</p> <p>LE HAVRE (76) C. Cical AUCHAN GRAND CA Mont Gaillard 76620 LE HAVRE Tél : 02 32 85 08 08</p> <p>AMIENS conseil (80) 19 rue des Jacobins 80000 Amiens Tél : 03 22 97 88 88</p> <p>AMIENS PC (80) 17 rue Lomarch 80000 Amiens Tél : 03 22 80 06 06</p> <p>POITIERS (86) 12 rue Gaston Hulin 86000 Poitiers Tél : 05 49 50 58 58</p>
---	---	--	---	---	---

La Scorebank

Découpez et conservez précieusement

les billets de 500 Joyscores.

Rendez-vous dans les boutiques Score-Games*
où vous pourrez vous procurer...

**2 000
Scorebank**



un ensemble
multi-stick
8 en 1 pour
manette
PlayStation

**4 000
Scorebank**



+ 10 F :
1 carte mémoire
PlayStation du N64

**6 000
Scorebank**



+ 10 F :
1 manette
turbo
PlayStation

**8 000
Scorebank**



+ 30 F :
1 manette
Dual Shock
PlayStation
(valeur 199 F)

**10 000
Scorebank**



+ 50 F :
1 manette
Dual shock
PlayStation

+
1 multiplayer
PlayStation



SCOREBANK

**500
JOYSCORES**

SCOREGAMES
MULTIMEDIA



SCOREBANK

**500
JOYSCORES**

SCOREGAME
MULTIMEDIA



SCOREBANK

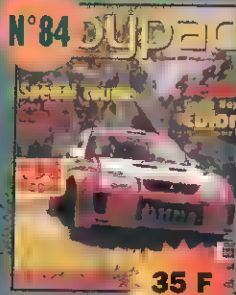
SCOREBANK

UP-GRADEZ VOTRE COLLECTION



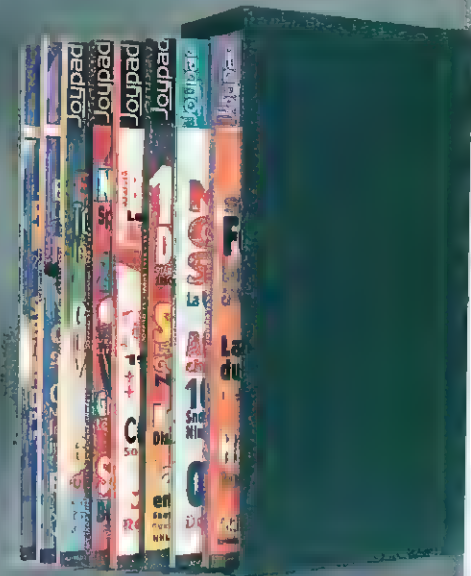
Cadeau exceptionnel : La demo jouable de Metal Gear Solid.
Événements : Metal Gear, Shenmue.
Tests : Rogue Squadron (N64), Rollcage (PS), Turock Road AST99 (N64).
Sol + Tips : D.B.T (PS), Tenchu (PS), L'Exode d'Abe (PS), Rogue Squadron (N64).
Anim'paad : Dragon Head, La Méthode de Jerry, L'Histoire des 3 Ado...
Joypad Achats : Nouveaux volants et manettes.

49 F



Événements et reportages : Gran Turismo 2 (PS), Driver (PS), Monaco GP 2 (N64, PS, DC).
Zooms : Sega Rally 2 (DC), Final Fantasy VII (PS), Bloody Racer 2 (PS).
Tests : Metal Gear Solid (PS), FIFA 99 (N64), Zelda (GB Color), Mario Party (N64).
Sol + Tips : Alup the Heartless (PS), S.C.A.R.S. (N64), Inogoud (PS), Turok 2 (N64).
Anim'paad : Yu-gi-oh, You're under Arrest, Nomaka, L'Empire des Cinq (vidéo).
Joypad Achats : Les visuels.

35 F



Cadeau exceptionnel : Éléments de 32 pages sur la PlayStation 2.
Événements : Shenmue (DC), Shadowman (N64), Carnet (DC).
Reportage : Y-Rally Championship Edition 2 (PS).
Zooms : Power Stone (DC), Silent Hill (PS), Monaco GP Racing Simulation 2 (DC).
Tests : Monaco Grand Prix R32 (PS), Tai Fu (PS), Ridge Racer Type 4 (PS).
Sol + Tips : NASCAR Racing 99 (N64), Marvel Super Heroes vs Street Fighters.



35 F

Événement : Tekken sur PlayStation 2 (PS), Soul Calibur (DC), Metropolis Street Racer (DC).
Reportage : Star Wars, toute la saga en jeux vidéo.
Zoom : Blue Stinger (DC), Saga Frontier 2 (PS).
Tests : Bloody Racer 2 (PS), Castlevania (N64), Warzone 2100 (PS), R-Type Delta (PS), Need for Speed 4, Bomberman.
Sol + Tips : Rally Cross 2 (PS), Rollcage (PS), Marvel vs Capcom (DC).



35 F

Commandez les reliures Joypad



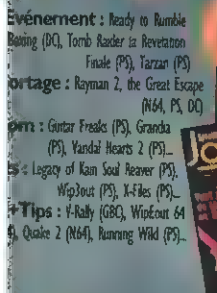
35 F

Événement : Dino Cross (PS), Wipeout 3 (PS), Y-Rally Championship Edition 2 (PS).
Reportage : Metropolis Street Racer (DC), F.E.3, l'Eldorado du jeu vidéo.
Zoom : Dance Dance Revolution (PS), Bust a Move 2 (PS), Rasetto No Ken (PS).
Tests : Driver (PS), Vigilante 8 (N64), Anna Kournikova's Smash Court Tennis (PS).
Sol + Tips : Vigilante 8 (N64), Gex contre Dr Rex (PS), Wipeout (N64).



44 F

Événements : Final Fantasy 9 (PS), Crash Team Racing (PS).
Reportage : Fear Factor.
Zooms : Ace Combat 3 Electrosphere (PS), Final Fantasy Collection (PS), Polemon Pinball (GBC).
Tests : Y-Rally Championship Edition (PS), Silent Hill (PS), Spyton Filter (PS), Ape Escape (PS).
Sol + Tips : R-Type Delta (PS), Turok 2 (GBC), MicroMachines 64 Turbo (N64).



35 F



Événements : The Legend of Zelda (N64), Resident Evil 3 (PS).
Reportage : ECTS 99.
Zooms : Wild Arms 2nd Ignition (PS), Golf 2 (PS), Gundam Side Story 0079 (DC).
Tests : Ready 2 Rumble Boxing (DC), Sega Rally 2 (DC), Sled Storm (PS), Power Sense (DC), Tonic Trouble (N64).
Sol + Tips : Aero Dancing (DC), Star Wars (N64), Mario Golf (N64), Madden 2000 (PS).

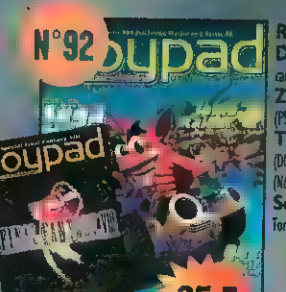


35 F



35 F

Événements : Donkey Kong 64 (N64), Droney (DC).
Zooms : Bio Hazard 3 (PS), Clima Lancers (DC), Front mission 3 (PS), Galeas (PS).
Tests : Rayman 2 (N64), Worms Armageddon (PS), FFVIII (PS), Knock Out Kings 64 (N64), FIFA 2000 (PS), No Fear (PS).
Sol + Tips : SWOW Mayhem (N64 et PS), Revolt (N64), Centipede (PS), South Park (PS), Soul Reaver (PS).



35 F

Reportage : Die Hard Trilogy 2 (PS).
Dossiers : Noël 99 Une mission de cadeaux, Le Net et la Dreamcast.
Zooms : Silent Bomber (PS), Gwepsum (PS), Jop's Bizarre Adventure (PS).
Tests : Tomb Raider 4 (PS), Soul Calibur (DC), Medal of Honor (PS), Donkey Kong 64 (N64), L'Amazone (PS), Starcraft 64 (N64).
Sol + Tips : Ready 2 Rumble Boxing (DC), Tony Hawk's Skateboarding (PS).

FAITES VITE ! LES ANCIENS NUMÉROS DE JOYPAD S'ÉPUISENT LES UNS APRES LES AUTRES.
 Pour recevoir chez vous d'anciens numéros ou de reliures de collection, remplissez ce bon.

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

• Je commande le(s) numéro(s) (cochez la case correspondant au numéro souhaité)

63	64	65	66	67	68	69	71	72	73	74	75	76
77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92										

A 35 F le numéro (frais de port gratuit).

soit un total de

RANGEZ VOS MAGAZINES

• Je commande reliure(s) à 69 F l'unité

soit un total de

MONTANT TOTAL A RÉGLER PAR CHÈQUE A L'ORDRE DE JOYPAD :

Nom

Prénom

Adresse

Code Postal L L L L L L Ville

ENVOYEZ NOUS TOUT CE BON

Courrier

des lecteurs

Club RPG

Décidément, à l'approche de nouvelles consoles, vous devenez fébriles. Beaucoup n'en finissent plus de douter, de se fier à des rumeurs ou de vouloir en savoir plus sur la PlayStation 2 ou la Dolphin. Ne craignez rien : nous ne nous livrons à aucune sorte de rétention d'informations ! Enfin, devant la montagne de mails que nous avons reçus (plusieurs centaines !), difficile de donner la parole à tous. Continuez comme ça néanmoins, nous les lisons tous !

Sauv' à tous ! Nous avons plusieurs questions concernant les RPG (notre genre de prédilection). Est-ce que Parasite Eve II, Chrono Cross et Koudelka ont une chance de sortir en version française ? Nous avons fait Xenogears et Parasite Eve sur une console modifiée qui ne nous est plus accessible : je voulais donc vous demander si l'achat d'une Action Replay ne détériorera pas notre console. Enfin, vous serait-il possible d'inclure sur votre CD des musiques de RPG comme vous l'avez fait avec celles de Tomb Raider et de Psynosis ?

HABIB BAHAN ET VANNICK EYMERY, D'ON-NESSÉZOU

J'ai un peu écourté ta lettre originale. Excusez-moi, les gars, mais il faut en laisser un peu pour les autres... Concernant les sorties européennes de Parasite Eve II, Chrono Cross et Koudelka, les réponses sont dans l'ordre : non, non et oui. Koudelka sortira chez Activision sous nos latitudes (prévu pour cet été). Pour les deux autres, je réponds non car, à l'heure actuelle, ils ne sont prévus sur aucun planning. Néanmoins, Parasite Eve 2 et Chrono Cross sont attendus aux États-Unis et, a priori, s'ils marchent bien là-bas, nous aurons peut-être la chance de les découvrir. D'une manière générale, c'est un peu comme ça que cela marche : si un titre japonais fait un carton aux États-Unis, un budget d'adaptation pour

l'Europe est dégagé. En l'occurrence, il ne faut pas oublier que ce sont des produits Squaresoft, qui a déjà sorti la plupart de ses titres récents en France. Wait and see. Nous priions à vos côtés pour voir Chrono Cross et Parasite Eve 2 en français ! Enfin, l'utilisation d'une Action Replay ne peut en aucun cas détériorer votre console. Par contre, si vous l'utilisez pour faire tourner des jeux U.S.-ou japonais, cela peut poser problèmes si vous devez changer de CD en cours de route... de plus, les codes de déverrouillage n'existent pas pour tous les titres. Quant à la possibilité, pour Joypad, de réaliser un CD audio avec des musiques de RPG, cela risque d'être difficile. Au mieux, tardif ! Car, pour ce faire, nous devons disposer des droits de ces musiques, c'est-à-dire que les éditeurs ou les artistes à qui elles appartiennent doivent nous autoriser à les publier. Et ce n'est pas toujours facile ! Surtout pour les musiques de grands compositeurs japonais de RPG, qui ont souvent leurs œuvres déclinées en versions réorchestrées dans de magnifiques coffrets vendus au Japon. Seule solution envisageable : attendre que certains RPG, peut-être moins prestigieux que ceux de Square, soient repris en Europe par des éditeurs avec qui nous pourrions peut-être discuter à ce propos. Si l'occasion se présente, en tous les cas, soyez assurés que nous ferons tout notre possible !

Qu'est-ce qu'elle a ma gueule ?

Salut la redac, je vous félicite pour le mag, sa nouvelle forme est géniale. Je me suis bien marré en voyant vos têtes dans le top redac. A part ça, j'ai 2 petites questions : la PocketStation ne sortira définitivement pas en Europe ? Est-ce qu'un Doom est prévu sur PlayStation ?

YOHAN, DE LYON

Oui, c'est vrai, nos têtes sont bien débiles, dans le top redac. Vous avez été nombreux à vous marrer à ce propos... Ça fait toujours plaisir ! Bref, glissons, place aux réponses. Pour la PocketStation, malheureusement, rien n'a changé. Le seul moyen pour s'en procurer une actuellement reste l'import. Et prenez votre courage à deux mains, car ce n'est pas très facile à trouver. Pour ce qui est d'une version officielle, pour le moment, rien de nouveau, ça n'est pas prévu. Les problèmes de bugs de certaines séries japonaises ont peut-être poussé Sony à ne pas poursuivre l'aventure. Peut-être aurons-nous droit à une version plus évoluée et compatible PlayStation 2 ? Ce n'est bien sûr que pure spéculation...

Enfin, ta deuxième question est assez déconcertante. Si tu parles du titre original, Doom, saches que l'adaptation PlayStation est déjà sortie il y a bien longtemps, ainsi qu'une suite, avec de nouveaux niveaux, appelée Final Doom. Cependant, si tu cherches un jeu « du genre », entre temps, la machine a fait bien des progrès techniques... Tu peux par exemple te procurer Quake 2 (Activision), qui est une merveille pour peu que l'on possède une souris (au paddle, c'est presque injouable). Enfin, dans le même ordre d'idée, parmi les grands titres de FPS (First Person Shooter), tu trouveras également Duke Nukem. Si enfin tu aimes les ambiances Deuxième Guerre mondiale et les softs plus subtils, je ne saurais trop te conseiller de te jeter sur Medal of Honor !

Les... Quand sortiront-ils... ?

Shenmue Chapter II
(SQUARE)

Vous êtes Incompréhensibles. Combien d'entre vous viennent à peine de finir le 8 que, déjà, il leur en faut un nouveau ! Bien évidemment, pour le moment nous n'avons aucune date précise. Ni même de photos. Il va falloir être patients, les gars. Mais, selon toute probabilité, nous devrions découvrir les premiers éléments dans quelques mois. Le développement a commencé il y a probablement longtemps

maintenant, mais ce type de jeu est aussi l'un des plus longs et des plus chers à réaliser. Et vous pensez bien que dès qu'on aura la moindre info tangible, vous serez aussitôt informés.

Shenmue Chapter II
(SQUARE)

Allez, va, on se doute bien qu'il est en cours de développement. Il devrait précéder d'une courte longueur Shenmue Chapter II, probablement dans le milieu de

l'année. Chris n'en finit pas de rêver, et il y a fort à parier que la claque sera intense. Le trois a certes pris un coup de vieux depuis sa sortie, en même temps que la Dreamcast au Japon, mais rappelez-vous lorsqu'il est arrivé en arcade, la baffie ! Nul doute que le 4 fera le même effet, en passant probablement sur Naomi avant de bénir nos Dreamcasts !

MacPlayPC user !

Shit a tous, happy bug's day !
Je vous écris aujourd'hui pour
faire une proposition de rubrique
au lieu de mettre les 3 jeux péce
du mois pourquoi ne pas en mettre
que 2 et remplacer le troisième par
un jeu Mac (ou nouveauté
Macintosh). Certes l'activité des
jeux sur Mac n'est pas forcément
aussi importante que sur PC, mais
bon, y en a marre du monopole de
micromou et de son Winbeurk !
De plus, je voudrais savoir s'il y
aura un Wipeout sur PS2 ? Qu'en

est-il de Psygnosis ? Voilà c'est
tout, merci !!!

ADRIEN DE CRASHLAND
PS : Toujours super la blague du
mois !!!

C'est une suggestion intéressante,
mais peu réalisable pour plusieurs
raisons. Tout d'abord, la rubrique
PC est un petit écart qui permet
de suivre un peu l'actu de nos
copains bourgeois, puisqu'elle sera
bien sûr la nôtre quelques mois
plus tard grâce à la Dreamcast

notamment. Lorsque le Mac
accueille des titres valables
(Quake 3, Falcon 4, etc.), nous pré-
férerons le dire dans les petits téléx
en marge, car ils sont en général
réussis. Mais il faut reconnaître
que les joueurs sur Mac sont assez
rares et la rubrique n'est pas bien
large. Si le cas d'un jeu spécifique
Mac particulièrement réussi se pré-
sente (Halo et Oni, de Bungie pour-
raient bien être les premiers), nous
ne manquerons pas l'occasion.
Mais n'oubliez pas que nous sommes

avant tout dédiés aux consoles !
Vous êtes sans doute nombreux à
imaginer un nouveau Wipeout sur
PlayStation 2. Psygnosis n'est pas
tout à fait mort et les grands softs
de l'éditeur ont des équipes qui
veillent à leur survie. Sony édite
désormais ces titres, et étant donné
le prestige de la série Wipeout, il
est tout à fait probable d'en envi-
sager une version PlayStation 2
un jour. Cependant, pour le
moment, rien n'a été annoncé dans
ce sens.

La Play 2 est ailleurs ?

Coucou à toute la rédaction de Joypad !
A quelques semaines de la sortie de
la PlayStation 2, il me semble curieux
qu'on n'ait pas plus d'infos sur cette
dernière. Etant donné que le Japon
se trouve en zone 2 comme la France,
peut-on penser qu'il sera possible de
lire nos DVD-vidéo avec la console
japonaise ? Sera-t-elle multizones ?
Ce même DVD-Rom est équivalent à
un CD-Rom 24X, pourtant les temps
de chargement des jeux Play 1 ne
seront pas plus courts, pourquoi ? Est-
ce impossible techniquement ?
On n'est même pas sûr des spécifi-
cités de la console (on murmure
2 versions, compatible DVD-vidéo et
sans), alors que Sony doit pondre
1 million de machines pour le 4 mars !
Quant aux jeux annoncés, on a si
peu de photos et d'informations. Je
sais que ce ne sont que des rumeurs
mais doit-on craindre un retard ?
Enfin une dernière question : pas de
site Web Joypad ? Manque d'argent,
conflit de diffusion (la presse contre
le Net) ou simplement fainéantise ?
ANATOLE, DE TOULOUSE

P.S : Un pote me fait dire qu'il est
outré d'avoir vu comment vous aviez
écrit Jimi Hendrix dans votre test
de Music 2000 !

Il est vrai que la sortie de la
PlayStation 2 se rapproche à vive
allure et que de nombreux doutes et
rumeurs planent encore. Le pire
d'entre eux étant bien entendu celui
d'un éventuel retard de la sortie. En
tous les cas, pour le moment, sachez
que toute la redac est sur le qui-vive
pour le 4 mars prochain, prête à sauter
dans l'avion pour dévaliser les maga-
sins à Tokyo. Pour ce qui est des
DVD, nous avons au moins cette cer-
titude : la machine ne sera certai-
nement pas multizones. Pour nous,
il est vrai que la zone 2 est plutôt
une bonne nouvelle. Mais, encore
une fois, on n'est sûr de rien tant
qu'on n'a pas la bête en main, car le
problème n'est pas aussi simple. Il
ne faut pas oublier que nos DVD
zone 2 sont PAL, alors que ceux des
Japonais sont NTSC. La machine
pourrait donc aussi bien les refuser...

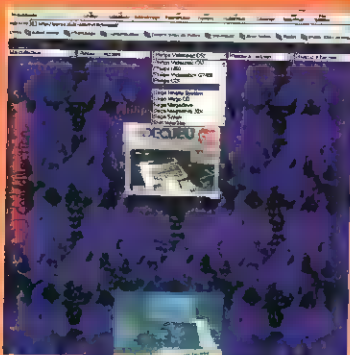
Quoi qu'il en soit, nous serons vite
fixés... Pour les temps de charge-
ments : dans la PS2, c'est une puce
chargée des entrées sorties (I/O), qui
émule la PlayStation 1 ! Mais pour
des raisons de compatibilité, ils ont
du reproduire certains bugs et im-
poser à cette émulation certaines li-
mitations. Quant au site Internet Joypad,
il arrive, mais cela prend du temps !
Si vous avez des idées, n'hésitez pas
à nous les communiquer ! En réponse
à ton P.S., tu peux dire à ton pote
qu'il a tout à fait raison et que les
responsables seront punis, par fla-
gellation à grands coups de concombre
périmé.

**FOUR JOURS
D'AVANCE**
L'abonnement
redacpad@club-internet.fr
morisse@club-internet.fr
trazom@club-internet.fr
ghellot@hfp.fr
jchieze@hfp.fr
cdelpierre@hfp.fr
ftarrain@hfp.fr
gszrifgiser@hfp.fr
FINIT JOURS D'AVANCE
Joypad, courrier des lecteurs,
124, rue Darnton, TSA 51004,
92538 Levallois-Perret Cedex

Du côté du Net

On reste du côté du Net ce
mois-ci encore, avec un site qui,
ma foi, vaut le détour pour tous
ceux qui s'intéressent à l'histoire
du jeu vidéo. Le gars Nico est
un fou, c'est très clair. Il a une
collection de consoles tout
bonnement hallucinante. Son
site parle donc de tout :
consoles, micros, portables,
tout, y compris Pong, dont il
collectionne également les
versions. Si on peut reprocher
au site un design aux
couleurs pas très lisibles, pour
le reste, la somme d'infos, de
photos et l'exhaustivité
aberrante du site sont
extraordinaires. J'y ai même
trouvé des consoles qui
m'étaient inconnues ! Un site
digne d'intérêt à de
nombreux niveaux, pour tous

les nostalgiques, ou ceux qui
s'intéressent à l'histoire de notre
passion. Félicitations, car Dieu
sait que le domaine est difficile
à explorer avec autant de
précision.
<http://perso.club-internet.fr/nicogil>



Joypad

BULLETIN D'ABONNEMENT

A renvoyer accompagné de votre règlement dans une enveloppe
affranchie à Joypad, BP2 - 59718 LILLE CEDEX 9

**Pour tout savoir chaque mois sur
les consoles, ABONNEZ-VOUS VITE !**

1 an
(11 n°s)

279F
au lieu de 385F

soit 3
numéros
gratuits !

OUI, je m'abonne pour 1 an (11 N°s) à JOYPAD, pour **279F** au lieu de 385F,
soit **3 mois de lecture gratuite**. Je joins mon règlement à l'ordre de JOYPAD par

☐ Chèque bancaire ou postal

☐ Mandat-lettre

☐ Carte bancaire n°

Expire le :

Signature (parents pour les mineurs) :

JP31

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal :

Ville :

Date de naissance :

Sexe : ☐ M ☐ F

Abonnements Belgique JOYPAD rue Charles Parente 11 1070 Bruxelles 1 an (11 N°s) 2300 FB
N° bancaire 210 0981122-19 Vous pouvez aussi vous procurer cette revue chez votre libraire
Tarifs étranger : sur demande au 01 54 29 11 11



achats

banquer sans casquer

Bleem ! Emuler n'est pas jouer

Vous êtes nombreux à vous demander comment Bleem ! fonctionne, s'il est légal et ce qu'il faut pour l'utiliser. La fameuse société à son troisième procès avec Sony a ouvert récemment une succursale en Europe, en Belgique pour être précis, et le produit devrait bientôt être disponible dans les grands magasins. Que faut-il savoir à son sujet ?



Pourquoi Bleem ! est-il légal ?

Emulateur Bleem !

Si vous lisez régulièrement Joypad, vous avez déjà entendu parler de Bleem !. Cette application PC est ce que l'on appelle un émulateur, c'est-à-dire un programme qui « imite » une PlayStation pour faire tourner ses jeux sur un PC. Bien entendu, côté Sony, on est plutôt énervé. Mais les deux actions en justice intentées par la firme japonaise contre Bleem ! ont statué en faveur de l'émulateur et il est presque certain que leur dernière tentative, non aboutie à ce jour, se soldera de la même façon. Reportez-vous à l'encadré « Pourquoi Bleem est-il légal ? », pour avoir plus de détails. Il nous semblait utile de revenir un peu plus en détail sur ce programme et, avec l'établissement de la firme à côté de chez nous, le moment ne pouvait être mieux choisi !

Comment ça se présente ?

Bleem ! est un programme, tout simplement. Pour l'utiliser, il suffit de l'installer sur un PC (tournant sous un système d'exploitation Windows 95 ou 98), puis de l'exécuter. Le programme vous demande alors d'insérer un jeu dans votre CD-Rom et le lance. C'est aussi simple que ça ! Quelle utilité pour les possesseurs de PlayStation, me



direz-vous ? Tout simplement la possibilité d'améliorer l'aspect graphique de certains titres, grâce à l'accélération 3D fournie par une carte graphique compatible DirectX, comme celles de 3dfx, de nVidia. La résolution d'une PlayStation, au regard de celle d'un PC est nettement inférieure. Bleem ! permet donc, grâce à la puissance des PC, d'obtenir des jeux tournant dans des résolutions 2, 3 voire 4 fois supérieures pour les machines les plus puissantes. L'ensemble paraît lissé, propre, ne pixellise plus : on croirait même parfois être devant la version PC du jeu ! Tout ça semble fort alléchant, on se dit ainsi qu'un Metal Gear Solid ou



Tekken 3 sur Bleem ! en 640x480 accélère par une carte 3D Voodoo 3 (en 3D).

**pour 1 an et profitez
de 3 mois de lecture
gratuite !**



JP349

NOM
PRENOM
ADRESSE
.....
CODE POSTAL [] [] [] [] VILLE.....

Date de naissance | | | | |

Signature _____

Offre valable 2 mois réservée à la France métropolitaine. Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du Service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

Joypad

banquer sans casquer



Crash Bandicoot 3, sur Bleem !, en 640x480.



Street Fighter EX + Alpha, sur Bleem !, en 640x480.



Tekken 3, sur Bleem 1, en 640x480.

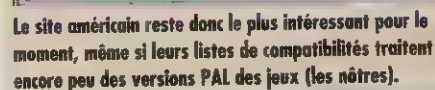
régulièrement le programme. De plus, mieux vaut posséder une machine de classe Pentium II minimum, pour espérer des performances acceptables. Si vous parvenez à réunir ces conditions et essayez Bleem ! avec un jeu parfaitement compatible (Crash Bandicoot 2 ou Tekken 3, par exemple), vous aurez alors le plaisir escompté. Nous avons testé le programme sur deux configurations différentes (Celeron 350, 128 Mégas de RAM, carte 3D Banshee, et Pentium II 350, 128 Mégas de RAM, carte nVidia Tnt) et avons obtenu des résultats variables. Certains jeux ne passent pas en plein écran (Bio Hazard 3), d'autres souffrent de désynchronisations son/image (Metal Gear Solid), vitesse dé doublée (Colin McRae Rally). Bref, si vous comptez utiliser Bleem !, il est préférable de disposer d'une connexion Internet pour pouvoir régler les paramètres du programme au mieux, comme recommandé sur le site officiel.

Bleem ! est un programme en constante évolution. Des actualisations régulières sont nécessaires, ne serait-ce que pour pouvoir lui faire accepter certains jeux récents. Car il faut bien comprendre que Bleem ! fait en software (c'est-à-dire par l'intermédiaire du programme) ce qu'une PlayStation fait en hardware (par l'intermédiaire de ces composants dédiés), car l'architecture de cette console est très différente de celle d'un PC. Du coup, même si les PC actuels sont infiniment plus puissants qu'une PlayStation, c'est un boulot monstrueux que de tout calculer en amont. Pire, certains titres ne fonctionnent pas du tout. D'où la nécessité d'actualiser

Pour utiliser Bleem ! correctement, une connexion Internet est conseillée. Cela permet d'obtenir régulièrement les mises à jour du programme lui assurant ainsi de meilleures performances, et de connaître les jeux qui l'optimisent.

Les adresses :

Bleem ! peut être, pour le moment, acheté en ligne mais sans doute pourrez-vous bientôt le trouver dans la grande distribution.



Enfin, pour résumer, Bleem ! est un bon programme mais, pour profiter au mieux de vos jeux PlayStation, rien jamais n'égale la console d'origine ! Ne serait-ce que sur un point : les manettes ! Il en existe évidemment de très bonnes, mais aucune imitant parfaitement les manettes PlayStation, encore moins le modèle Dual Shock ! Pour nous autres possesseurs de PlayStation, c'est donc du superflu, un gadget amusant mais pas foncièrement utile.



CONCOURS

Gagnez des jeux

ISS Pro Evolution
sur PlayStation



ISS Pro Evolution™, Konami Sports™ sont des marques déposées de Konami Co., Ltd. Tous droits réservés. PS et PlayStation™, marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment, Inc.



Le jeu est réservé aux personnes résidant en France métropolitaine (Corse comprise). Le règlement complet est déposé chez la SCP Simonin et Conty, huissiers de justice à Paris.

SUR LE 3615 JOYPAD

Joyypad mode d'emploi

En ce doux mois de février, la rédaction vit au rythme d'un prochain voyage au Japon... Une histoire de PlayStation 2 dans l'air...

MERCREDI 18 DÉCEMBRE

>>>>> 11:23

Le PIXX (illustrateur) se pointe devant Traz et Greg, en train de s'activer pour le livret Pokémon de ce mois-ci. Il leur tend des dragées avec ces mots : « Tenez, j'ai bâti mes enfants ce week-end ! »

>>>>> 19:11

Jean : « Ah, tiens, le magazine Parents. C'est vraiment pour les enfants qu'ont des mioches, ça ! ». Viviane (correctrice) : « Hmm... un lapsus à étudier de près, on dirait ! »

VENDREDI 20 DÉCEMBRE

>>>>> 16:15

Tout le monde est réuni dans la salle console. Greg, qui a décidé depuis longtemps qu'il partirait au Japon fin février pour la PlayStation 2, en parle avec les autres. « Allez quoi, Elwood, Jean, vous allez bien venir braver le froid dans les files d'attente pour choper une machine, au moins une fois dans votre vie, non ? Regardez vos Dreamcast, j'ai piétiné des heures un matin de novembre, pour les avoir. Elles ont une histoire ! »

LUNDI 27 DÉCEMBRE

>>>>> 15:43

Elwood et Chris décident de partir au Japon, comme Greg leur avait suggéré. Ils embrigadent Jean qui s'emballe un peu vite : « Ouais, génial, on va aller dans les boîtes chaudes tous les soirs, on va ramener plein de meufs à l'hôtel, ça va être trop puissant ! » Chris et Greg se demandent si, finalement, Jean connaît le véritable but du voyage...

JEUDI 23 DÉCEMBRE

>>>>> 19:30

Il ne reste plus que Greg, Casque et Capt'ain (Joystick) dans les locaux. Ils s'approprient à partir, quand un coursier arrive et livre à Casque une énorme télé 16/9 ainsi qu'un lecteur DVD. Comme des gosses, nos trois compères vont nerveusement déballer les machines et vou-

loir les essayer. Ils passeront alors la nuit à arracher les enceintes des PC de la rédaction de Joystick, faire des soudures, coller des plaintes et décoller le faux-plafond pour se bricoler un home cinéma dans le bureau de Casque, commander de la bouffe et mater des DVD.

>>>>> 2:35

Casque à Greg, à la fin de 1001 Pattes : « Il est deux heures du mat', demain c'est Noël et on mate des films au bureau... On est vraiment trop nuls. »

MERCREDI 29 DÉCEMBRE

>>>>> 16:32

Greg et Elwood parlent du voyage au Japon. Greg explique qu'ils vont certainement devoir louer un appart, parce qu'ils seront nombreux. Au loin, RaHaN entend la conversation : « Ouha ouah, vous allez au Japon ? Je viens avec vous ! »

>>>>> 17:45

Jean à Kendy : « Allez, Kendy, vient au Japon avec nous, on va se marrer. » Réponse : « Pfff, pas besoin d'aller au Japon. Si je veux, je vais à l'Opéra dans Paris et j'y suis, au Japon. »

JEUDI 30 DÉCEMBRE

>>>>> 14:25

Greg à Jean, qui lui a demandé comment est Shenmue : « Je suis vraiment un fils indigne : au lieu de chercher les assassins de mon père, ça fait quatre jours que je claques ma thune dans Space Harrier... »

>>>>> 14:53

Jean à Kendy : « Bon, allez, pourquoi tu veux pas venir au Japon ? » « Ben, en fait, j'ai pas de passeport. Et déjà que ça me saoule d'aller renouveler mon chèque, je me vois pas faire les démarches pour mon passeport. » Il s'assoit violemment et ajoute : « Rien que d'y penser, j'suis d'équerre... »

>>>>> 17:44

T.S.R. paniqué arrive dans la salle des tests. Il vide : « Je viens d'avoir Gollum au



téléphone, il est en train de crever d'une broncho-grippe super grave, il pourra rien faire pour ce numéro, vous avez tous plein de pages en plus. A faire pour hier ! » Kendy : « Là, c'est sûr, Gollum veut couler Joyypad ! » Jean : « Moudais, mais là, à nous ses piges ! »

LUNDI 3 JANVIER

>>>>> 16:57

Kendy : « Jean, t'as bientôt trente ans, tu vas franchir un cap. T'es pas dégoûté ? » Jean : « Pfff, t'as vu ma gueule ? T'as vu comment j'suis gaulé ? J'en ai rien à foutre d'avoir trente ans... »

>>>>> 17:49

Fishbone (Joystick) est au téléphone avec l'attaché de presse de Lankhor qui voudrait bien savoir quel accueil a reçu, chez nous, F1 World Grand Prix. Jean lui répond alors que le jeu a eu 7/10, ce qui surprend Fishbone : « Mais euh, vous notez plus les jeux sur cent, les gars ? » « Ben, non, ça fait déjà un an, Fish... »

MARDI 4 JANVIER

>>>>> 16:20

RaHaN à Greg : « Si on va tous au Japon, on pourra tous dormir chez ton pote ? » Kendy, qui refuse toujours de partir au Japon, a entendu RaHaN et lance à Greg : « Hmm, je vais rendre l'organisation du voyage encore plus périlleuse, regarde. » Il décroche le combiné et téléphone à Gollum, en train de crever dans son lit : « Allo, Gollum, tu savais que les autres veulent partir au Japon en février ? Tu viens aussi ? Ouais, c'est ce que je voulais savoir, salut ! » Il raccroche et regarde Greg en ricanant : « Et voilà... »

>>>>> 22:15

Kendy est chez les testeurs de Joystick et parle d'hommes illustres. Il cite Balzac et, à ce moment-là, gros blocage : ni Kendy, ni Wanda, ni Bob Arctor ne sont capables de nommer une œuvre du célèbre écrivain. Dans son coin, Capt'ain

lance, fier de lui : « Ah ah bande de nuls, et Les Misérables alors ? »

MERCREDI 5 JANVIER

>>>>> 23:00

Une bonne partie des rédactions de Pad et de Joystick se trouve au restaurant avec Steve (Eldos) et Stan, qui travaille sur Fear Effect. Ce dernier lance tout à coup à Kendy (en anglais, mais on vous le traduit), en le regardant très sérieusement : « Ma femme à une sœur qui vous ressemble exactement, c'est incroyable ! » RaHaN, Chris et Caféine (Joystick) sont morts de rire. Kendy rit jaune...

JEUDI 6 JANVIER

>>>>> 18:28

Kendy, en écrivant le sommaire, pense tout haut : « Ouah, numéro 94, on en est bientôt au numéro 100, c'est la classe ! » Jean s'exclame avec un naturel déconcertant : « Ouah, j'espère que pour le coup on aura double paie ! »

DIMANCHE 9 JANVIER

>>>>> 17:45

RaHaN à Greg : « Hey, j'ai reçu un e-Mail de Stan. Il est rentré en Californie et me réclame une photo de Kendy parce qu'il en a parlé à tous ceux qui connaissent sa belle-sœur et ils veulent le voir maintenant ! »

LUNDI 10 JANVIER

>>>>> 13:30

Greg est sur Panzer Front Dreamcast. Jean le regarde jouer et s'excite : « Ouah, vas-y, détruis des maisons ! Ouah, trop fort, tu peux aussi éclater des arbres ! » Greg, qui voit immédiatement le bon côté de la chose, propose à Jean de jouer, dans le but de prendre des photos peinard sans devoir poursuivre le jeu. Gollum, qui veut s'y mettre aussi, s'entend dire par Greg : « Non, bon, ça suffit, c'est un zapping, pas besoin de 50 photos ! Par contre, si tu veux jouer à Berserk... »

LA LIGNE DES JEUX VIDÉO

08 36 68 75 00

SOLUCES & ASTUCES

TOMB RAIDER 4

FINAL FANTASY VIII

DEMAIN NE MEURT JAMAIS

RÉF. 0027

RÉF. 0024

RÉF. 0028

STÉPHAN
LOODY ROAR 2
ROC 2
RIVER
ETAL GEAR SOLID
OTO RACER 2
LENT HILL
ED STORM
DUL REAVER
TYRO 2
PHON FILTER
NY HAWK'S

0002
0011
0017
0015
0008
0019
0012
0021
0022
0023
0013
0020

V-RALLY 2
X-FILES
READY 2 RUMBLE DOCKING
STAR WARS LA MENACE FANTÔME
GRAND THEFT AUTO 2
RE-VOLT
RC STUNT COPTER
KNOCKOUT KINGS 2000
VIGILANTE & SECOND OFFENSE
LEGO RACERS
XENA PRINCESSE GUERRIÈRE
ET ENCORE PLEIN D'AUTRES TITRES...

0016
0018
0029
0037
0035
0038
0034
0036
0032
0031
0026



AVEC LA PARTICIPATION DE

Joypad PlayStation

CONCOURS

Joue et gagne !

Un volant analogique
mad catz



Des jeux Toy Story 2



Photo non contractuelle



Et bien d'autres lots...



Un
lecteur
DVD

VOUS AVEZ PEUR

**VOUS AVEZ PEUR D'ÉCHOUER, VOUS AVEZ PEUR DE SOUFFRIR
IL N'Y A PAS D'ÉCHAPATOIRE.**

RESIDENT EVIL™3

ACCEPTÉ UN NEMESIS 18 FÉVRIER 2000



EIDOS
INTERACTIVE

CAPCOM